Tot.283

本期特别奉献：电影版《李献计历险记》主创访谈+预告影像

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



新作攻略

战争机器3／无尽传说／死亡岛

经典透析

生化危机 重生精选辑之

生化危机4

Gamehalo

TGS2011现场影像

神往秋叶原／游玩东京塔

热海纪行／造访5pb.／亲临斗剧

UCG记者团带你畅游东京

本期赠品

Gamehalo DVD+

阿修罗之怒精美海报

30款

新作影像收录

阿修罗之怒 精美海报

HOT 12

12款重头游戏

权威试玩剖析

最终幻想XIII-2

怪物猎人3 tri G

真・三国无双NEXT

忍者龙剑传3／链锯甜心／灵魂能力V

寂静岭 暴雨／圣斗士星矢战记

阿修罗之怒／黑豹 如龙新章2 阿修罗篇

龙之信条／新Love Plus

东京嘉年华

108页文字报道+120分钟视频

TGS2011狂欢实录

人气爆棚

PS Vita

整装待发

发售日确定

大量新作详细介绍

2011.10A 定价：RMB 18.00

ISSN 1008-0600

19>

9 771008 060006





HDMI 高清线

产品型号：BTP-5256T
适用平台：XBOX360/PS3/PC/DV/DC/高清播放机



P3高清色差线

产品型号：BTP-5252
适用平台：PS3/PS2



Wii高清色差线

产品型号：BTP-6458
适用平台：Wii



USB高速数据线

产品型号：BTP-5312
适用平台：PSP/PS3/DV/DC/智能手机/移动硬盘

北京敬瑞全游戏机商店 | 石家庄金龙游戏商行 | 乌鲁木齐海胜电器 | 邯郸先锋电玩 | 天津数码引擎 | 呼和浩特洋峰电子 | 哈尔滨天乐电子 | 长春金卡王电玩 | 沈阳小陆游戏机 | 上海桥数电玩配件直通车 | 无锡昌盛电玩 | 南京新世界电玩 | 徐州优美计算机科技 | 宁波海曙悦动计算机 | 台州伟霖数码 | 济南数码引擎电玩 | 郑州闯关族电玩 | 西安天龙电玩 | 成都正中信耗材 | 重庆动感电玩 | 贵阳巍巍电玩 | 南昌火爆电玩 | 长沙恒源电玩 | 广州市创新软件联盟 | 深圳梦天堂 | 顺德天一 NO.1

北通：专业娱乐外设品牌
淘宝官方店：北通品众专卖店
http://www.betop-cn.com
http://shop.betop-cn.com
服务热线：400 6754 300
免费防伪专线：800 810 8315
拥有北通 · 娱乐更轻松
广州市品众电子科技有限公司

CONTENTS

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME

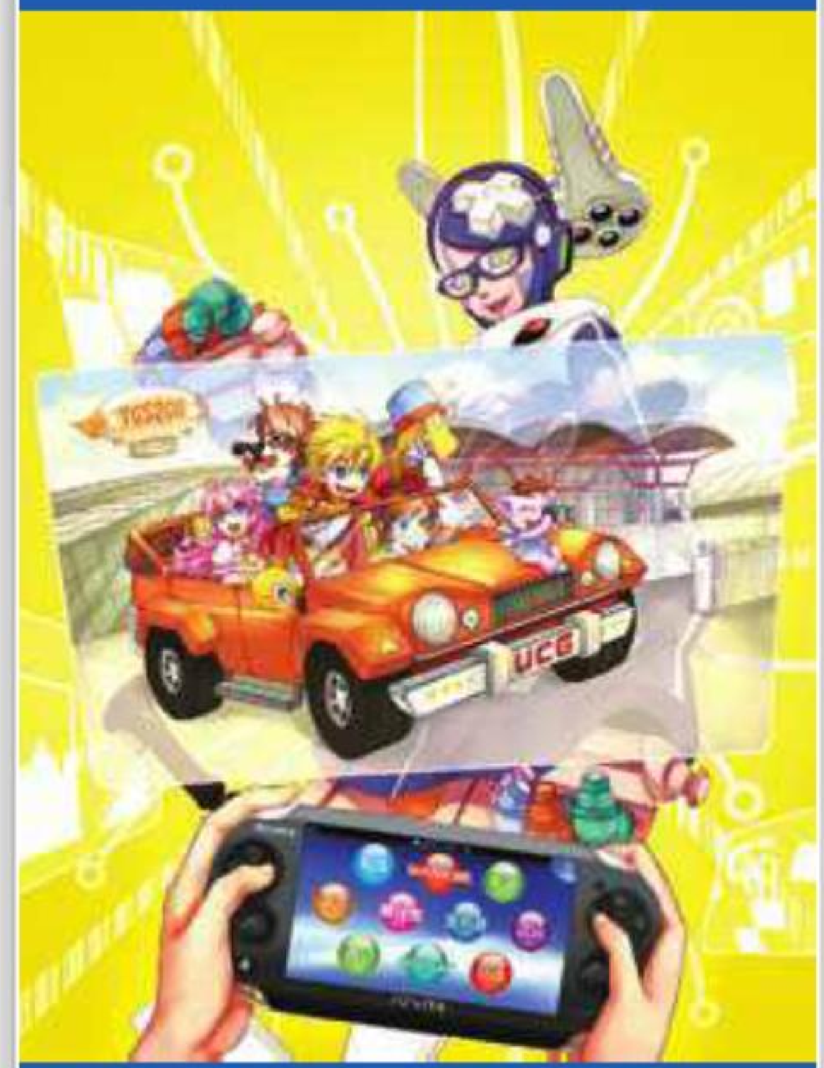


新闻资讯 NEWS & PREVIEW

P3 特刊钜献

东京嘉年华 TGS2011狂欢实录

游戏情报站 112 | 黄金眼 114



总第283期 10A

COVER STAFF

封面用图：原创
封面画师：恶魔猫那娜
封面设计：一刀

读编交流 EDITOR & READER



读编往来 167
小编寄语 172
发售表 174
游风艺苑 176

实用技术 GUIDE & FAQ

攻略透解 P124



无尽传说



P117 攻略透解

战争机器3

攻略透解 117

攻略透解

战争机器 3 117
无尽传说 124
死亡岛 143
生化危机 重生精选辑之生化危机 4 158

攻略透解 P143



死亡岛

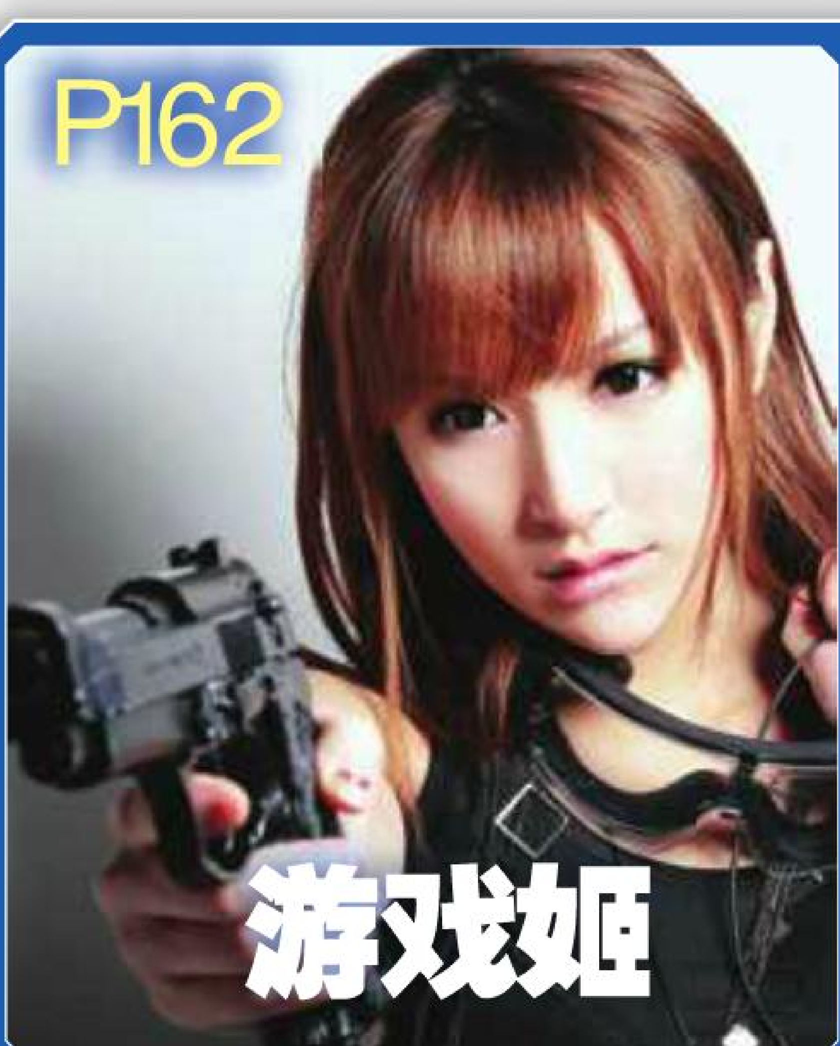
攻略透解 P158



生化危机 重生精选辑之 生化危机4

游戏文化 GAME & CULTURE

P162



游戏姬

P164 自由谈特别版



李献计杀向大银幕

游戏姬 162 | 自由谈 164

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

收藏者：

收藏日期：

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

PS3

死亡岛	114 143
抵抗 3	114
战锤 40000 星际战士	115
生化危机 重生精选集	115 158
街头霸王Ⅲ 三度冲击 在线版	115
无尽传说	116 124

X360

战争机器 3	114 117
死亡岛	114 143
梦魇降临	115
战锤 40000 星际战士	115
生化危机 重生精选集	115 158
赤色联盟	115
街头霸王Ⅲ 三度冲击 在线版	115





TGS报道部分的游戏索引详见第3页。



2011 UCG东京冒险之旅 影像纪实

本期光盘精选内容



勇气契约 飞翔妖精



新作影像 战地3

特别收录

2011 UCG 东京冒险之旅

影像纪实

神往秋叶原/游玩东京塔
热海纪行/造访5pb./TGS现场
亲临斗剧

新作影像集锦

最终幻想XⅢ-2/边境之门
初音未来 未来计划
星之卡比 重返梦世界
路易的鬼屋冒险2
迷宫 X Blood 重装上阵
潜龙谍影 食蛇者3D
怪物猎人4/怪物猎人3 tri G
灵魂能力V
二之国 白色圣灰的女王
纸片马里奥3DS
忍道2/铁拳3DS
阿修罗之怒/黑暗之魂
龙之信条
Kinect运动大会 第2赛季
不死之身/生化危机 启示录
街头霸王对铁拳
终极漫画英雄对Capcom 3
皇牌空战 突击地平线/战地3
索尼克 世代
默示之王/东京丛林
马里奥3D大陆/勇气契约 飞翔妖精
心灵相机 附身记事簿

电影前线

李献计历险记

真人预告片/动画预告片
制作特辑：寻找王倩

ENDING SONG

无尽传说 片头曲 Progress

本期光盘特别附赠

UCG282游风艺苑作品

您可以在土豆网上观看本期杂志所附光盘的视频内容
地址如下
http://www.tudou.com/programs/view/G0FnQc8lNPA/
密码:TGS2011UCG



潜龙谍影 食蛇者3D



不死之身



星之卡比 重返梦世界

特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示
建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验



ENDING SONG 无尽传说 片头曲 Progress



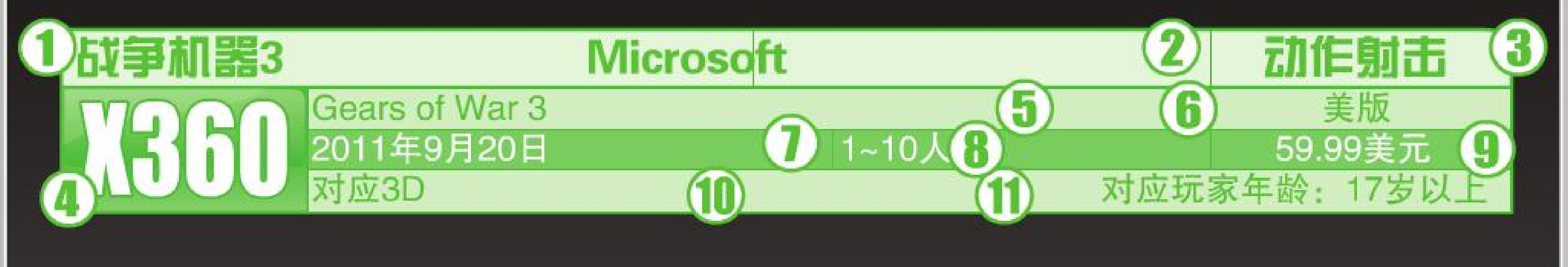
电影前线 李献计历险记



新作影像 龙之信条

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.多平台对应机种，以及其他周边备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总　顾　问：李子奇
总　　　编：司　马
编辑部主任：王　义
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：王　梓
责编助理：吕呈尧　马　骏
市场部主任：勾佳祺

编　　委：冯　健　颜　君　王锐愚　江　浩　龚诗钊
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告代理：广州龙聘广告有限公司
广告热线：020-22282293/13808883040

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2011年10月1日
定　　　价：人民币18.00元



东京嘉年华

TGS2011狂欢实录

TGS2011狂欢实录 游戏索引

同一机种的游戏名单以汉语拼音排列如下

3DS

译名	厂商	类型	发售日	页码
超级马里奥 3D 大陆	Nintendo	平台动作	2011 年 11 月 3 日	光盘
初音未来 未来计划	SEGA	音乐	2012 年 3 月	78 光盘
怪物猎人 3 tri G	Capcom	动作	2011 年 12 月 10 日	47 光盘
怪物猎人 4	Capcom	动作	未定	光盘
花与生物的立体图鉴	Nintendo	益智	2011 年 9 月	77
路易的鬼屋冒险 2	Nintendo	动作	未定	光盘
潜龙谍影 食蛇者 3D	Konami	动作	未定	光盘
热血硬派国夫君 特别版	ARC SYSTEM WORKS	动作	2011 年冬	78
闪电十一人 GO 闪光 · 黑暗	Level–5	角色扮演	2011 年 12 月 15 日	79
生化危机 启示录	Capcom	动作射击	2012 年春	77 光盘
索尼克 世代 青之冒险	SEGA	平台动作	2011 年 12 月 3 日	光盘
铁拳 3DS	NBGI	格斗	未定	光盘
心灵相机 附身记事簿	Koei Tecmo	动作冒险	未定	82 光盘
新 Love Plus	Konami	模拟育成	2011 年 12 月 8 日	44
勇气契约 飞翔妖精	Square Enix	角色扮演	未定	光盘
纸片马里奥 3DS	Nintendo	动作	未定	光盘
最终幻想 剧场韵律	Square Enix	音乐	2011 年冬	80

PS3

译名	厂商	类型	发售日	页码
阿修罗之怒	Capcom	动作	2012 年内	34 光盘
不死之身	Konami	动作射击	2011 年 4 季度	光盘
东京丛林	SCE	动作	未定	光盘
二之国 白色圣灰的女王	Level–5	角色扮演	2011 年 11 月 17 日	72 光盘
黑暗之魂	NBGI	动作角色扮演	2011 年 10 月 4 日	光盘
皇牌空战 突击地平线	NBGI	射击	2011 年 10 月 11 日	光盘
机动战士高达 EXTREME VS.	NBGI	动作	2011 年 12 月 1 日	72
寂静岭 暴雨	Konami	动作冒险	2012 年 3 月 31 日	38
街头霸王对铁拳	Capcom	格斗	2012 年内	光盘
链锯甜心	角川 Games	动作	2012 年内	42
灵魂能力Ⅴ	NBGI	格斗	2012 年初	31
龙之信条	Capcom	动作	2012 年初	40 光盘
女神异闻录 4 午夜竞技场	Atlus	格斗	2012 年夏	71
忍者龙剑传 3	Koei Tecmo	动作	2012 年内	36
圣斗士星矢战记	NBGI	动作	2011 年 11 月 23 日	26
时之刃	Konami	动作	2012 年春	71
索尼克 世代	SEGA	平台动作	2011 年 11 月 1 日	光盘
战地 3	EA	主视角射击	2011 年 10 月 25 日	光盘
战国 BASARA3 宴	Capcom	动作	2011 年 11 月 10 日	70
终极漫画英雄对 Capcom 3	Capcom	格斗	2011 年 11 月 17 日	70
最终幻想ⅩⅢ–2	Square Enix	角色扮演	2011 年 12 月 15 日	28 光盘

PSP

译名	厂商	类型	发售日	页码
Fate/ 新章 CCC	MMV	角色扮演	2012 年春	73
边境之门	Konami	角色扮演	未定	光盘
黑豹 如龙新章 2 阿修罗篇	SEGA	动作冒险	2012 年春	24
默示之王	Square Enix	动作角色扮演	2011 年 12 月 17 日	19
噬神者 2	NBGI	动作	2012 年内	74
英杰传说 勇气双雄	NBGI	动作	未定	73

PSV

译名	厂商	类型	发售日	页码
大众高尔夫 6	SCE	体育	2011 年 12 月	7
地牢猎手 联盟	Ubisoft	动作角色扮演	2012 年内	20
地狱军团	Square Enix	动作	2011 年 12 月	17
国王、魔王与七公主 新 · 国王物语	Konami	动作角色扮演	未定	15
街头霸王对铁拳	Capcom	格斗	2012 年	光盘
块魂 拉伸	NBGI	动作	2011 年 12 月 17 日	16
雷曼 起源	Ubisoft	平台动作	2012 年内	8
萌萌大战争 现代版 ++	Systemsoft Alpha	策略	2012 年春季	8
梦幻俱乐部 Zero 携带版	D3 Publisher	模拟育成	2011 年 12 月 17 日	9
墨鬼	Acquire	动作	未定	11
默示之王	Square Enix	动作角色扮演	2011 年 12 月 17 日	19 光盘
忍道 2 散华	NBGI	动作	未定	光盘
忍者龙剑传 Σ	Koei Tecmo	动作	未定	12
圣洁传说 重制版	NBGI	角色扮演	未定	14
未知海域 黄金深渊	SCEA	动作冒险	未定	10
仙境传说 奥德赛	GameArts	动作	未定	18
伊苏 赛尔塞塔的树海	日本 Falcom	动作	2012 年内	7
真 · 三国无双 NEXT	Koei Tecmo	动作	2011 年 12 月 17 日	22
终极漫画英雄对 Capcom 3	Capcom	格斗	2011 年 11 月	光盘
重力眩晕	SCE	动作	2012 年 2 月 1 日	9

Wii

译名	厂商	类型	发售日	页码
星之卡比 重返梦世界	Nintendo	平台动作	2011 年 4 季度	光盘

X360

译名	厂商	类型	发售日	页码
Kinect 运动大会 第 2 赛季	Microsoft	体育	2011 年 10 月 25 日	光盘
阿修罗之怒	Capcom	动作	2012 年内	34 光盘
不死之身	Konami	动作射击	2011 年 4 季度	光盘
光环 战斗进化 周年纪念版	Microsoft	主视角射击	2011 年 11 月 15 日	76
黑暗之魂	NBGI	动作角色扮演	2011 年 10 月 4 日	光盘
皇牌空战 突击地平线	NBGI	射击	2011 年 10 月 11 日	光盘
寂静岭 暴雨	Konami	动作	2012 年 3 月	38
街头霸王对铁拳	Capcom	格斗	2012 年内	光盘
链锯甜心	角川 Games	动作	2012 年内	42
灵魂能力Ⅴ	NBGI	格斗	2012 年初	31
龙之信条	Capcom	动作	2012 年初	40 光盘
迷宫 X Blood 重装上阵	角川书店	角色扮演	2011 年 11 月 10 日	光盘
女神异闻录 4 午夜竞技场	Atlus	格斗	2012 年夏	71
忍者龙剑传 3	Koei Tecmo	动作	2012 年内	36
时之刃	Konami	动作	2012 年春	71
索尼克 世代	SEGA	平台动作	2011 年 11 月 1 日	光盘
御姐武戏 Z 神乐	D3 Publisher	动作	2011 年冬	76
战地 3	EA	主视角射击	2011 年 10 月 25 日	光盘
战国 BASARA3 宴	Capcom	动作	2011 年 11 月 10 日	70
终极漫画英雄对 Capcom 3	Capcom	格斗	2011 年 11 月 17 日	70
最终幻想ⅩⅢ–2	Square Enix	角色扮演	2011 年 12 月 15 日	28 光盘

热舞聚焦



P5 人气爆棚 PSV整装待发

狂欢节明星



P22 HOT 12权威报告

真・三国无双 NEXT	22
黑豹 如龙新章 2 阿修罗篇	24
圣斗士星矢战记	26
最终幻想 X Ⅲ -2	28
灵魂能力Ⅴ	31
阿修罗之怒	34
忍者龙剑传 3	36
寂静岭 暴雨	38
龙之信条	40
链锯甜心	42
新 Love Plus	44
怪物猎人 3 tri G	47

花车巡游



P52 SCE



P54 Microsoft



P56 Capcom



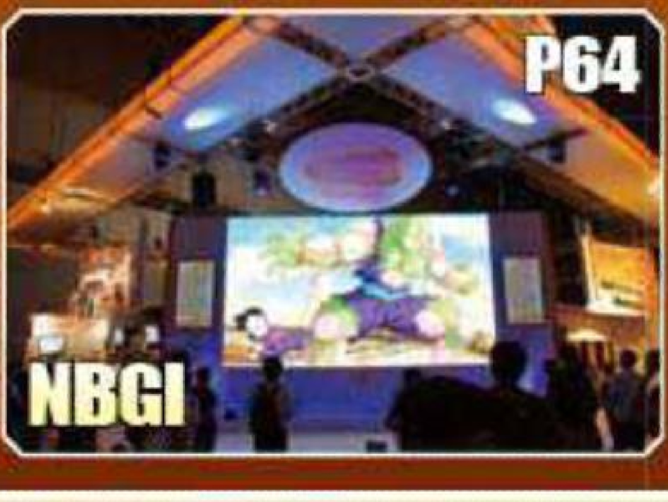
P58 Konami



P60 SEGA



P62 Square Enix



P64 NBGI



P66 Koei Tecmo



P67 物贩区



P68 其他厂商

缤纷花火



P70 次世代跨平台新作集锦



P72 PS3出展新作集锦



P73 PSP出展新作集锦



P76 X360出展新作集锦



P77 3DS出展新作集锦

高谈畅饮



P83 TGS 2011通讯社



P87 新闻评论 风暴之舞



P90 MAGES./5pb.会社探访



P93 亚版PSV或将10月发布
SCE亚洲CEO安田哲彦基调演讲

花团锦簇



P94 TGS尤物众编评选



P98 TGS COSPLAY风采展

流连忘返



P100 东京成就攻略

人气爆棚 PSV整装待发

TGS 2011

Check PSV首发详情确定，超强阵容公开！



PSV 无疑是今年 TGS 的最大焦点，9 月 14 日 SCEJ 举办的展前发布会则是最令人关注的新闻热点。PSV 的首发详情在发布会上正式公开，26 款首发作品的强大阵容令人期待！

文 星夜 美编 一刀

PSV确定12月17日发售！

SCEJ 总裁河野弘首先上台对游戏事业进行了说明：到 2011 年 6 月末，PS3 全球累计销量已超过 5180 万台，PSP 全球销量超过 7140 万台。今年上半年日本最畅销的 50 款游戏中，PSP 占了 16 款。

河野弘紧接着切入主题，宣布 PSV 日版将于 12 月 17 日发售，3G 版定价 29980 日元，WiFi 版定价 24980 日元。从 10 月 15 日开始，日本的多数商家将开始接受 PSV 预订。关于首发出货数量，河野弘并未透露具体数字，仅表示会准备尽可能多的发货量。不过之后在路透社采访时，河野弘表示“首批 50 万台将会很快卖光”。他还表示索尼内部并未将 3DS 和智能手机视为 PSV 的竞争对手。



亚版PSV强大首发中文游戏阵容



在 SCEJ 发布会当天，SCE Asia 方面也举办了面向亚洲媒体的说明会。SCE Asia 总裁安田哲彦表示，PSV 在亚洲地区的发售时间与价格目前还无法透露，不过会尽量缩短与日本地区的上市时间差距，应该不会让亚洲玩家等到 2012 年。安田哲彦希望 10 月份能到香港和台湾详细说明 PSV 的亚洲地区上市计划。

可以确定的是，亚洲版的 PSV 将会有强大的中文游戏阵容。目前已经确定正在中文化的游戏有 4 款，包括《未知海域 黄金深渊》、《大众高尔夫 6》、《重力眩晕》和《忍道 2 散华》。今后 SCE Asia 将尽量实现第一方游戏的全面中文化，第三方如果有意愿，SCE Asia 也将协助其进行中文化。

电池续航时间揭晓

性能强大的 PSV，其电池续航时间一直很令人担忧。索尼宣布，在正常情况下，PSV 的游戏时间为 3 ~ 5 小时，播放影片的时间为 5 小时左右，音乐播放时间约 9 小时。需要说明的是，以上所述续航时间是在关闭网络功能、关闭蓝牙功能、屏幕亮度按照出厂状态的设定以及使用耳机的情况下测算的大致时间。如果将屏幕亮度调高、开启 3G/WiFi 以及使用内置扬声器，可能会导致续航时间低于上述水平。使用官方的电源适配器，可以在 2 小时 40 分钟内将电充满。



如果你嫌 PSV 的电池续航时间太短，可以选购索尼推出的 PSV 外接电池包，不过该电池包的可续航时间和价格并未公布。

3G版收费计划公布

PSV 的 3G 版将由 NTT DoCoMo 提供网络服务，主要收费方式有两种，均为包时收费。一种是 980 日元包 20 小时 3G 上网服务，限定 30 天内有效。还有一种是 4980 日元包 100 小时，额外再赠送 3 小时，限定 180 天内有效。包时结束之后，用户可以在 14 天内决定是否继续购买包时服务。首次签约参与 3G 网络服务需要交纳 2100 日元，而如果在 14 天内选择放弃该服务，今后如果再购买包时服务还要再支付 2100 日元。该服务的费用通过信用卡支付，目前暂无店头销售加时卡的计划。

PSV 3G 服务的网速为下载时最大 128K/S，上传为最大 64K/S。而在 100 小时包时计划中赠送的 3 小时将使用 FOMA 超高速网络，下载最大 14M/S、上传最大 5.7M/S。

虽然包时费用不便宜，河野弘后来在接受路透社采访时表示，他相信今后 3G 版会成为主力版本。首批 50 万台 3G 版将会赠送 100 小时的 3G 网络服务。



在线视频NicoNico全力支持



日本人气最高的视频网站 NicoNico 将全力支持 PSV。Dwango 公司旗下的 Niwango 代表董事杉本诚司表示，之所以支持 PSV，是因为 PSV 有强大的网络功能，又有摄像头，便于拍摄和制作视频，还有直观的触摸屏界面，很适合 NicoNico。今年 12 月 PSV 发售的同时，Niwango 将为其免费提供 NicoNico 的客户端程序，不仅可以在线看视频，也支持发表评论，并将评论显示在视频上。从 2012 年春季开始将支持影像上传等功能，2012 年夏季开始将与 PSV 游戏展开合作。

PSV/PSP可联机对战



PSV 可以兼容大部分 PSP 游戏，在 PSV 发售时，将会有 600 多款 PSP 游戏可在 PSV 上运行，通过 PSN 付费下载即可。而且 PSV 对 PSP 游戏并非简单兼容，索尼表示将尽量利用 PSV 的双摇杆，让玩家能够以双摇杆的方式操作 PSP 游戏。此外 PSV 和 PSP 之间也可以无线通信对战，也就是说，如果你用 PSV 玩《怪物猎人携带版 3G》，照样可以与用 PSP 版游玩的好友联机。

首发作品26款，开发中游戏74款

河野弘宣布，PSV 的首发游戏阵容将会是 PS 家族史上最强，首发作品达 26 款（含软件），正在开发中的游戏有 74 款，总计刚好突破 100 款。在 TGS 之后，SCEJ 还将在日本各地展开 PSV 全国巡回展出活动，会场分别在东京、大阪、名古屋、札幌和福冈。



游戏名	发行商	游戏名	发行商
苍翼默示录 连续变幻 EX	ArcSystemWorks	与大家一起	SCE
Noels 计划	ArcSystemWorks	大众高尔夫 6	SCE
网页三国志 触摸战斗	AQ Interactive	勇者的记录（暂名）	SCE
钓鱼（暂名）	角川 GAMES	怪物雷达	Sony Marketing
终极漫画英雄对 Capcom3	Capcom	@field	Sonic Powered
真・三国无双 NEXT	Koei Tecmo	真恐怖惊魂夜 第 11 位访问者	Chunsoft
F1 2011	Codemasters	梦幻俱乐部 ZERO 携带版	D3 Publisher
地狱军团	Square Enix	NicoNico 视频	Dwango
默示之王	Square Enix	魔界战记 3 Return	日本一
VR 网球 4	SEGA	块魂 拉伸	NBGI
忍道 2 散华	Spike	山脊赛车（暂名）	NBGI
未知海域 黄金深渊	SCE	地牢猎手 同盟（暂名）	Ubisoft
小小变异者	SCE	迈克尔・杰克逊 梦幻体验 HD	Ubisoft

两款新颜色PS3公布

SCEJ 宣布，“水花蓝”与“深红”两种新颜色 PS3 将于 11 月 17 日在日本发售，这两款型号均为 320GB 硬盘，定价为 29980 日元。SCEJ 表示，所谓“水花蓝”是要让玩家联想到海面上的浪花，给人清爽的感觉。而深红版则是代表太阳与火焰。





《最终幻想X》高清化移植PSV！



Square Enix 一口气公布了 3 款 PSV 游戏，分别是《地狱军团》、《默示之王》和《最终幻想 X》高清重制版！Square Enix 执行役员桥本真司上台进行了介绍。《最终幻想 X》是庆祝该作发售 10 周年的纪念作品，除了 PSV 外，同时也将推出 PS3 版。当时令玩家惊愕的画面，将会以全面进化的华丽高清画面在 PSV/PS3 上重生。现场仅公布了游戏 LOGO，游戏画面与发售时间均未公开。

《MGS》高清合集登陆PSV

已经当上 Konami 数字娱乐公司副社长的小岛秀夫也出席发布会，为玩家带来了两大惊喜：《潜龙谍影 高清合集》和《终极地带 高级合集》都将推出 PSV 版！前者的 PS3 版将于 11 月份发售，目前 PSV 版已经在锐意制作中，预定于 2012 年发售。PS3 版和 PSV 版之间可以实现联动，两个版本的存档互相通用。在玩家的强烈要求下，“《终极地带》系列”也将以高清合集的方式登陆 PS3/PSV，收录 PS2 的一二两作，预定于 2012 年发售。小岛秀夫在会后还表示他有意开发《终极地带》的续作。

此外，小岛秀夫确认 Kojima Productions 正在开发的超强新引擎 FOX Engine 将同时支持 PS3 和 PSV，也就是说，正在使用该引擎开发的小岛秀夫最新大作可能也会有 PSV 版！



伊苏 赛尔塞塔的树海



在本次 TGS 的日本 Falcom 展台上，除了展示公布已久的《英雄传说 碧之轨迹》外，还出乎意料的展示了“《伊苏》系列”的最新作——《伊苏 赛尔塞塔的树海》。作为一款在全球范围累计销量超过 400 万套的系列新作，本作不仅继承了系列良好的手感和超高的难度，Falcom 还表示本作将灵活运用到 PSV 的独特机能，向各位呈现出一款与众不同的全新《伊苏》，下面就让我们一起看看永远的冒险家——亚特鲁又将演绎一段什么样的故事吧。［文：洛克］

伊苏 赛尔塞塔的树海	日本 Falcom	动作
PSV イース セルセタの树海		日版
预定2012年内	1人	售价未定
对应周边未定		

围绕“记忆”而展开的全新冒险

本作的舞台设定在名为“赛尔塞塔”的新世界中，虽然目前为止 Falcom 还未公布本作的详细情报，但从宣传视频中频繁出现的“记忆”一词可以看出，本作的故事将围绕“亚特鲁丧失的记忆”和“赛尔塞塔的记忆”这两个关键点展开，相信亚特鲁失去记忆的过程和围绕着赛尔塞塔的谜团有着密不可分的关系。至于详细情报，就要等厂商的后续消息了。



爽快感十足的新系统

从宣传视频中可以看出，《伊苏 赛尔塞塔的树海》在大体上采用《伊苏 7》的系统，同样是亚特鲁和其余两名同伴组成队伍展开冒险，所谓青出于蓝而胜于蓝，本作加入了触摸指令功能，玩家只要使用 PSV 背面的触控板，就能向队友下达指令。这种系统也方便照顾到新老玩家——初上手的玩家在同伴的帮助下不必再担心打不过 BOSS，而在高难度下使用什么战术才能有效制敌也是老玩家乐于研究的地方。

本作最大的进化之处就是增加了“防御反击”和“瞬间回避”这两种全新动作，其中“防御反击”只要在敌人发动攻击的时候按下 L 键 +R 键即可使出，不仅能弹开敌人的攻击，还能给予大威力反击；而“瞬间回避”的发动时机则是在敌人即将要攻击到亚特鲁的一瞬间按下 × 键，一旦发动成功敌人将会进入慢动作状态，此时可以任意发动攻击。相信这两种动作的引入将会为《伊苏》的战斗带来翻天覆地的变化。



大众高尔夫6

［文：九兵卫］

大众高尔夫6	SCE	体育
PSV みんなのGOLF 6		日版
预定2011年12月17日	1～8人	售价未定
对应周边未定		推荐玩家年龄：全年龄

在 TGS 的 SCE 发布会上，PSV 版《大众高尔夫》正式命名为《大众高尔夫 6》，作为国民级高尔夫游戏的最新作品，本作充分利用到 PSV 的各项机能，利用前后触摸功能以及陀螺仪派生出的操作方式不禁让人眼前一亮。

男女主人公细节公开



▶帅气的大和以及可爱的尤娜。

从目前的情报来看，游戏开始时可供玩家选择的球员只有男女主人公两人，他们分别是具有江户气质的少年“大和”，以及 17 岁的花季少女“尤娜”，两名主人公不仅在着装方面有较大差异，两人擅长的球种也不一样，其中大和擅长曲线球，而尤娜则擅长直球，玩家在游戏时最好根据当前比赛球场的地形、天气状况来选择选手。

次世代掌机画面

或许是先前的期待过高，在 TGS 上玩到《大众高尔夫 6》并没有那种特别眼前一亮的感觉，主要是角色的建模与光影色彩相比 PS3 版还是有着明显的差距，而整个球场则看上去非常舒服，场景内的各种细节非常用心，发挥出了 PSV 应有的机能。从游戏本身来说，画面也一直并非“《大众高尔夫》系列”的卖点所在，所以小编更关心的还是本作的操作与玩法。

全新感觉的操作

在开始击球之前，玩家在触摸屏可以点击选手的身体来做出一些开玩笑的举动，甚至连场景内的树木与观众等等也可以点触，非常有趣。将手指放在天空的位置进行滑动，还能切换清晨、正午以及黄昏的不同时段，球场内的光线也会随之变化。

试玩版中最有意思的地方莫过于 AR 技术的应用了。点击画面右侧的视角选项切换为 AR 镜头，球场内的天空就会切换为后置摄像头所拍摄到的现实场景。不仅如此，此时游戏中的视角也会跟随现实场景而变化，也就是说只有将 PSV 举起时才能看到远方的球杆和景物，而将 PSV 背朝地面进行游戏是无法看清球的位置的，这样前所未有的体验非常逼真，代入感十足。



其他方面，本作的玩法和 PS3 版《大众高尔夫 5》基本类似，击球也是分传统滚槽以及准心锁定两种方式，试玩版提供的角色为本作默认的男女主角。

萌萌大战争 现代版++

PSV	萌萌大战争 现代版++	Systemsoft Alpha	策略
	萌萌大战争☆げんだいばーん++		日版
	预定2012年春季	1人	售价未定
	对应周边未定		

把活跃在世界各地的军事武器进行拟人化，将其变为可爱美丽的机娘，然后操作她们进行击破敌国的战略类游戏《萌萌大战争 现代版+》已经确定移植到即将发售的新掌机"PSV"平台！本作在PSP版的基础上，将会追加全新的人物和剧情，虽然距离游戏的发售还有一段时间，但是新追加的角色情报却已浮出水面了，下面我们一起去看一看吧！

初次登场的3名角色！！

本次新公开的3名角色，分别是有着世界最强称号的美国F-22战斗机，吨位极高的俄罗斯现代驱逐舰，还有被称为"心神"的日本次时代战斗机。相信这些在现实中出现的军事武器会给军事迷玩家带来强烈的满足感。





オリガ

画师：とりしも
原型兵器：ナスト－イチヴィ（俄罗斯的驱逐舰）

アメリア

画师：水上凛香
原型兵器：F-22 ラプター（美国极强的战斗机F-22）

しんちゃん

画师：こげとんば
原型兵器：心神（日本次时代的新型战斗机）

游戏方式介绍

和之前作品一样，游戏的剧情方式为标准的文类冒险类，一开始需要玩家在几个剧本中选择一个开始游戏，根据所选择战线的不同，发生的故事也会不同。而在战斗模式下则是需要玩家仔细思考的战略类游戏。



▲被称作为"钢铁少女"的人形兵器，共有9个国家40名左右角色登场。

剧情模式：根据伊拉克，伊朗这些实际发生的战争所改编的剧情，在剧情模式中将描述了少女（兵器）们的想法，烦恼，友情等温馨内容。



战斗模式：在战场上下达各种各样的指令，将敌军消灭赢得胜利。



▲在游戏中负伤的机娘会在战后进入修理厂修理，将其修理完毕后会得到可以用来升级机娘的赏金点数。

▲游戏中有各类必杀攻击和带有精美特写的组合攻击，而且游戏中带有破衣系统，相信会有很多玩家期待的"杀必死"画面吧。

迷你游戏：在战场上受伤的机娘会进入维修厂进行修理，每次修理的次数是有限制的。

［文：阳光成员光之虹］

雷曼　起源

PSV	雷曼　起源	Ubisoft	平台动作
	Rayman Origins		美版
	预定2012年	1～4人	售价未定
	无对应周边		推荐玩家年龄：全年龄



虽然由于主机发售日期的原因，《雷曼 起源》的PSV版比PS3版、X360版和Wii版会晚一段时间，但是对于一款平台动作游戏来说，在便携性极强的掌机上登陆也是非常有必要的，所以，Ubisoft选择了在PSV平台上让他们的动作明星继续自己的复兴之旅。

虽然平台是掌机，但是本作无论从画面还是游戏性来讲比起家用机来几乎一点都没缩水，当然，这不知是拜PSV强大机能所赐，也有游戏本身选择2D平台的原因，本作的2D画面唯美精细，无论是远近景，都看不出这是一款掌机游戏的画面。虽然应用PSV触摸屏的地方不多，但是对于一款平台动作游戏来说，已经足够了。

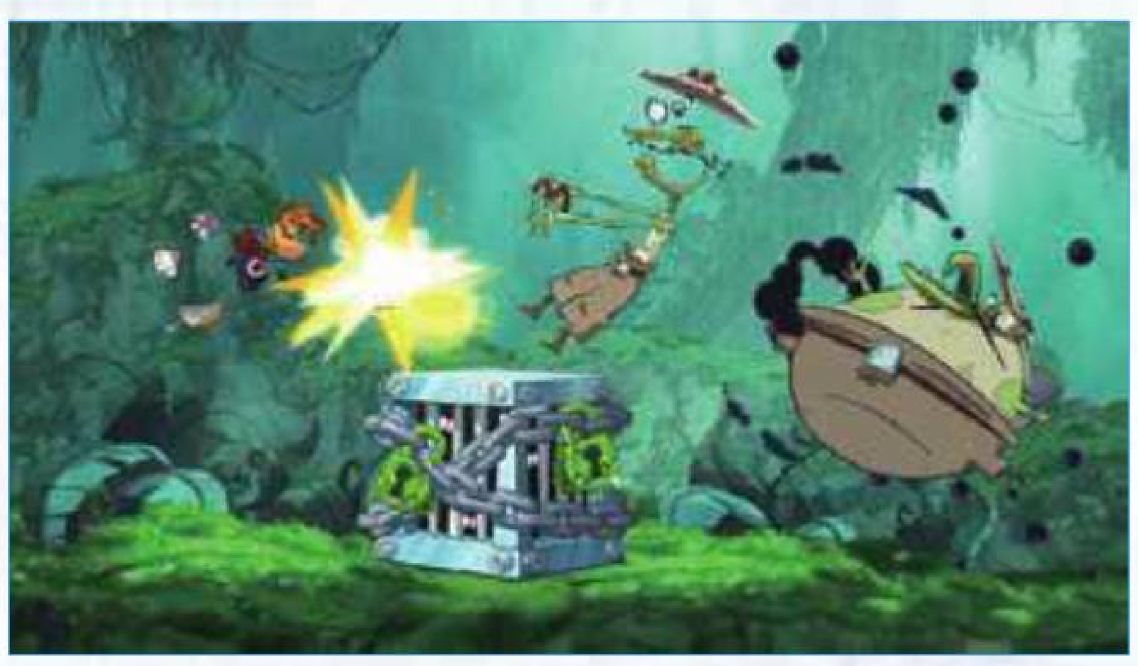
当然，本作没有因为降临到掌机平台上就在难度上有所妥协，从试玩版的情况来看虽然本作风格清新，但是要玩下去还是需要一定的操作技术以及耐心的，这也是"《雷曼》系列"的一贯特色：披着滑稽甚至有点幼稚的外皮，而骨子里却是一个硬派游戏，从这一点上来讲，《雷曼 起源》确实是一款血统纯正的"雷曼"游戏。

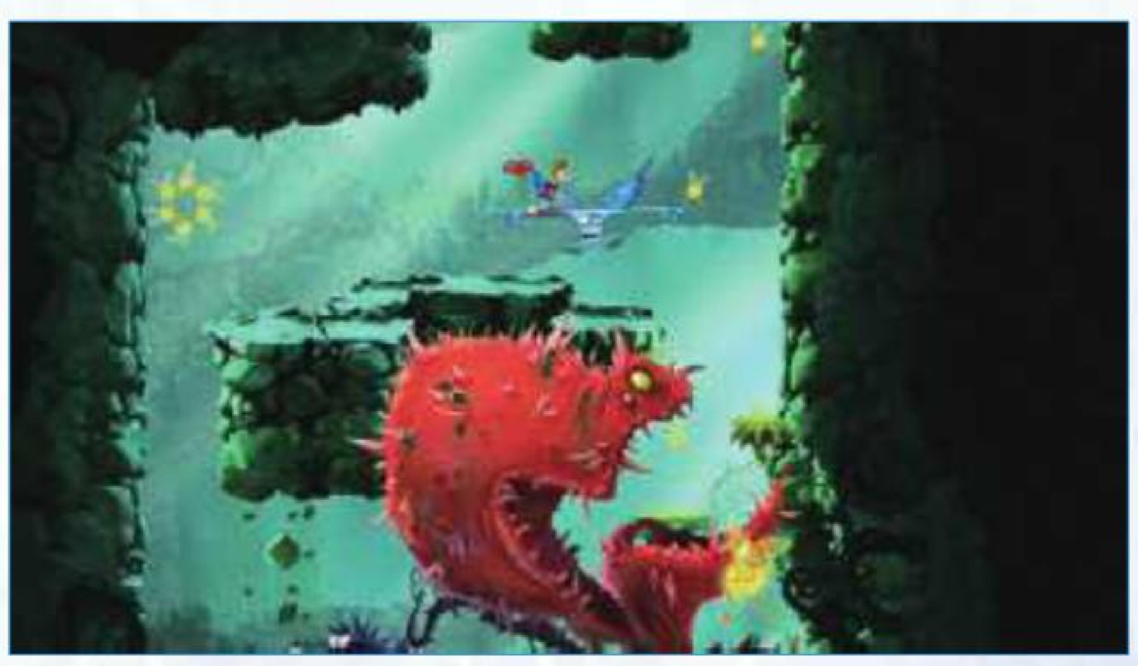
［文：金馆长］

试玩

《雷曼》是这次PSV试玩游戏中个人认为画面最好的2D游戏。绘图风格无比细腻，而且充满想象力。玩家可以选择四个关卡进行游戏，难度也依次递增，我选择了第三个关卡试试身手。X键控制雷曼跳跃，跳跃中长按则是滑行模式，□/○是控制雷曼攻击，还可以起到滞空的效果。两个手指触摸屏幕就可以像iPhone那样缩放画面。不过放心，即使是放大到最大，本作的画面也无可挑剔！游戏回归了平台动作ACT的本质，类似《马里奥》的关卡风格，美术水平极高的关卡设计让人心悦诚服。每个关卡都有一些主题元素，比如其中一个金字塔关卡，雷曼要不断收集避虫灯才能保证在黑虫群中无伤前进，而每一个避虫灯都有时间限制。一个避虫灯用尽后马上就要找到下一个，否则就会被虫子干掉。这一关的设计让人纠结在隐藏宝物和时间限制上，稍有犹豫就会死翘翘。试玩中提供的关卡难度都不低，并不是像《马里奥》那样整体难度休闲轻松、循序渐进，应该说这次的《雷曼 起源》是有一定难度的。不过极富艺术气息的画面一定会支撑玩家坚持下去！

［文：奈落］





梦幻俱乐部 Zero 携带版

PSV	梦幻俱乐部 Zero 携带版	D3 Publisher	模拟育成
	ドリームクラブZERO ポータブル		日版
	预定2011年12月17日	1人	售价未定
	对应周边未定		

本作是 X360 上的《梦幻俱乐部 Zero》移植版，原作在系列初代的基础上又加入了几位新角色，不仅让能够指名的女孩子数量达到了 13 名，每位女孩子可爱的醉酒状态语音和歌曲也得以保留，加上温泉约会等新要素，受到了系列 FANS 们的好评。让我们来看看这款移植作品对原作的还原度有多高。 [文：FAN]



故事概述

游戏的故事仍然是发生在传说中只接待拥有一颗纯洁之心的客人的“梦幻俱乐部”当中。主角——也就是玩家，因为机缘巧合，得到了为期一年的俱乐部通行证。在这有限的时间当中，玩家需要和 13 位女孩子当中的一位联络感情，提升好感，并最后成为一对恋人。

系统要素

本作作为一款移植版的作品，首先需要做到的就是对原作系统的忠实保留，以保证游戏的乐趣不会因为平台的更换而遭到削减。《梦幻俱乐部 Zero 携带版》中带有一切原作中为玩家所称道和喜爱的要素，让我们来重温一下这些独特的设定吧。

指名与交谈

这是游戏中最为基础的系统，每次进入俱乐部后玩家首先需要指名某位女孩子与自己喝酒，然后才能够在席间与她进行交谈，从而提升好感度。不过在游戏刚开始的时候并不是每一个女孩子都可以马上指名，想要攻克自己喜爱的角色就要循序渐进地将她们解锁。每次指名只能和女孩子们交谈一个小时，要把握好机会尽量多地提升好感觉才能够达成最好的结局。



喝酒与醉态

在对话期间玩家操纵的主角和女孩子们都会喝酒，游戏中我方角色会有酒量的设定，一旦太早喝醉，就会被强制离场，失去了和女孩子们对话的机会。不过在喝酒时会提高经验值，能够渐渐地提高玩家角色的酒量，所以要如何有技巧地控制喝酒的程度也是一门学问。喝女孩子喜欢的酒可以提高她的好感度，而如果玩家能够把她灌醉，还能够看到特殊的对话。注意别灌得太多，不然对方可是会醉倒的。



卡拉 OK

好感度到达一定程度就可以让女孩子登台为玩家唱歌了，期间玩家还要输入按键来为她和着拍子。游戏中的歌曲数量不少，女孩子们跳舞时的动作也相当丰富，如果能够在她们喝醉时要求她们唱歌，还会看到特殊的醉歌状态。

重力眩晕

PSV	重力眩晕	SCEA	动作
	重力的眩晕：上层への归还において、彼女の内宇宙に生じた摂动		日版
	预定2012年2月	1人	售价未定
	对应周边未定		

《重力眩晕》（Gravity Daze）最令人印象深刻的除了那个长得惊人的副标题外，还有游戏中非常独特的重力操纵系统。女主角获得了一只能够控制她自身重力状态的猫咪作为同伴，这种独特的能力让她可以在广阔的空间中行动自如，无论是大地还是穹苍都任她奔驰，甚至是在战斗当中都能够使用这种能力来强化对敌人发动的攻击。 [文：FAN]



小猫与重力猫



女主角名叫**キトゥン**，直接翻译过来便是小猫的意思，她失去了自己过往的记忆，于是在她现在生活的街道上，人们便取了小猫这个名字用以称呼她。**キトゥン**身边还带着一只独特的宠物：重力猫**ダスティ**。**ダスティ**的身体形状就像是一只可爱的猫咪，但外表看起来却像是满布星星的夜空，或许这也是它名字**ダスティ**（星尘）的由来。**ダスティ**赋予了**キトゥン**自由改变重力状态的技巧，但获得这种能力的同时似乎也代表着女主角将会注定要去履行某种使命。

黑鸟与重力鸟

グラビティ・クロウ是和女主角一样拥有操纵重力技巧的“重力使”，但她显然并不打算拯救女主角身居的街道，还要阻止女主角的行动。她的名字直译过来是重力乌鸦，加上她带着的宠物是身体形状如同一只乌般的重力鸟**クスイ**，这位实力强大的少女就是一只黑色告死鸟。

独特的重力操纵方式

在故事初期，游戏会交代女主角是如何遇到重力猫**ダスティ**，并且获得身为“重力使”才会拥有的操控重力技巧，在实际游戏操作当中，只要按下 R 键，角色就会悬浮到半空中，进入到如同置身太空般地失重状态，这时玩家可以调整角色的身体姿态，在对准了想要落地的方向后按下 R 键，角色就会重新获得重力，落到地面上，但此时重力的方向不再遵从地心引力，而会以角色落地的方向为准。原本长长的街道会变成了万丈高崖，伸出店面的广告牌会变成角色的落脚点，角色能够如同忍者般地沿着墙壁而行走自如。



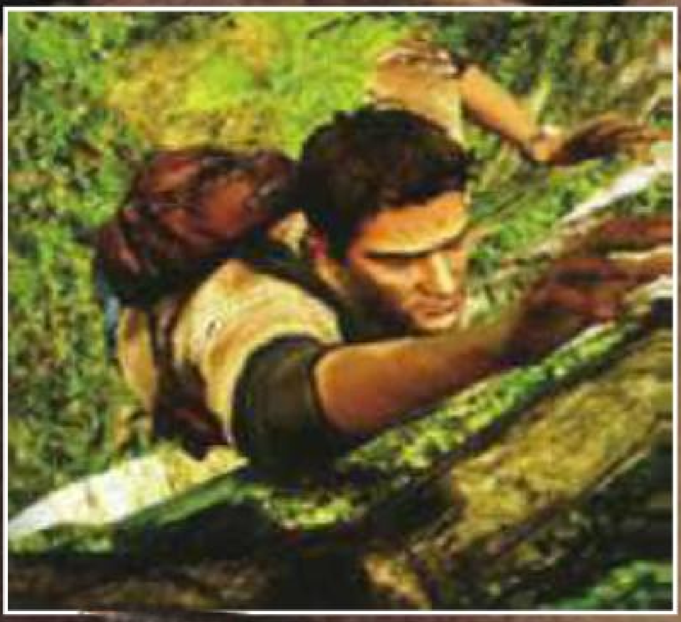
重力操纵赋予了角色更多的移动方式，整个街道也可以因为重力状态的不同而变化为不同的场景，这种方式不但可以用于解谜，还能用于对抗那些同样拥有改变重力技巧的对手。



日版的《未知海域 黄金深渊》（Uncharted: Golden Abyss）被改名为《未知海域 自由历险之始》（アンチャーテッド 地図なき冒険の始まり），内容仍然与美版一样，描述了德雷克在正传之外展开的一场独立的冒险故事。本作是由SCE Bend Studio开发，游戏保留了"《未知海域》系列"中的所有经典要素，还加入了PSV平台上独特的触摸屏操作功能，游戏的素质如何，我们很快就能够体验到了。

文 FAN　美编 心の永恒

未知海域 黄金深渊	SCEA		动作冒险
PSV	Uncharted Golden Abyss		日版
	发售日未定	1人	售价未定
	对应周边未定		



本作的主人公自然还是我们大家熟悉的探险家德雷克，他这次需要查明的，是隐藏在西班牙探险队惨遭屠杀背后的黑暗真相。就和正传一样，德雷克虽然身手高超，却不会每时每刻都孤身犯险，有两位同伴将出现在他的旅程当中，并且和他一起穿越各种危机四伏的神秘地带。

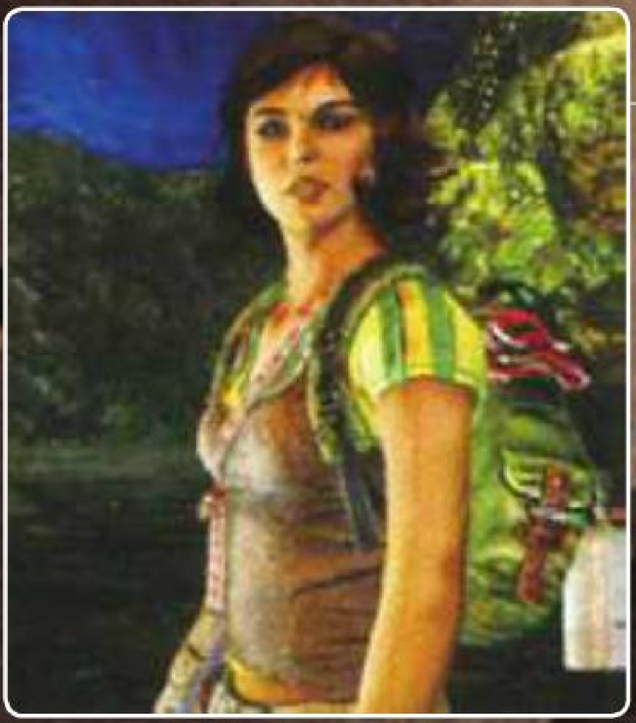
同伴介绍

老朋友杰森·但丁



德雷克作为冒险家，交游广阔，也认识了许多有着老交情的朋友，在系列第二作当中登场的哈利·弗林（Harry Flynn）算是一位，而杰森作为一位在故事开端时与德雷克同行的冒险家，和德雷克已经相知多年了，并且都认识德雷克的冒险技能授业恩师苏利文。杰森是个优秀的冒险家，但比起德雷克，他有着过于贪婪的个性弱点。

新女伴玛丽莎·查斯



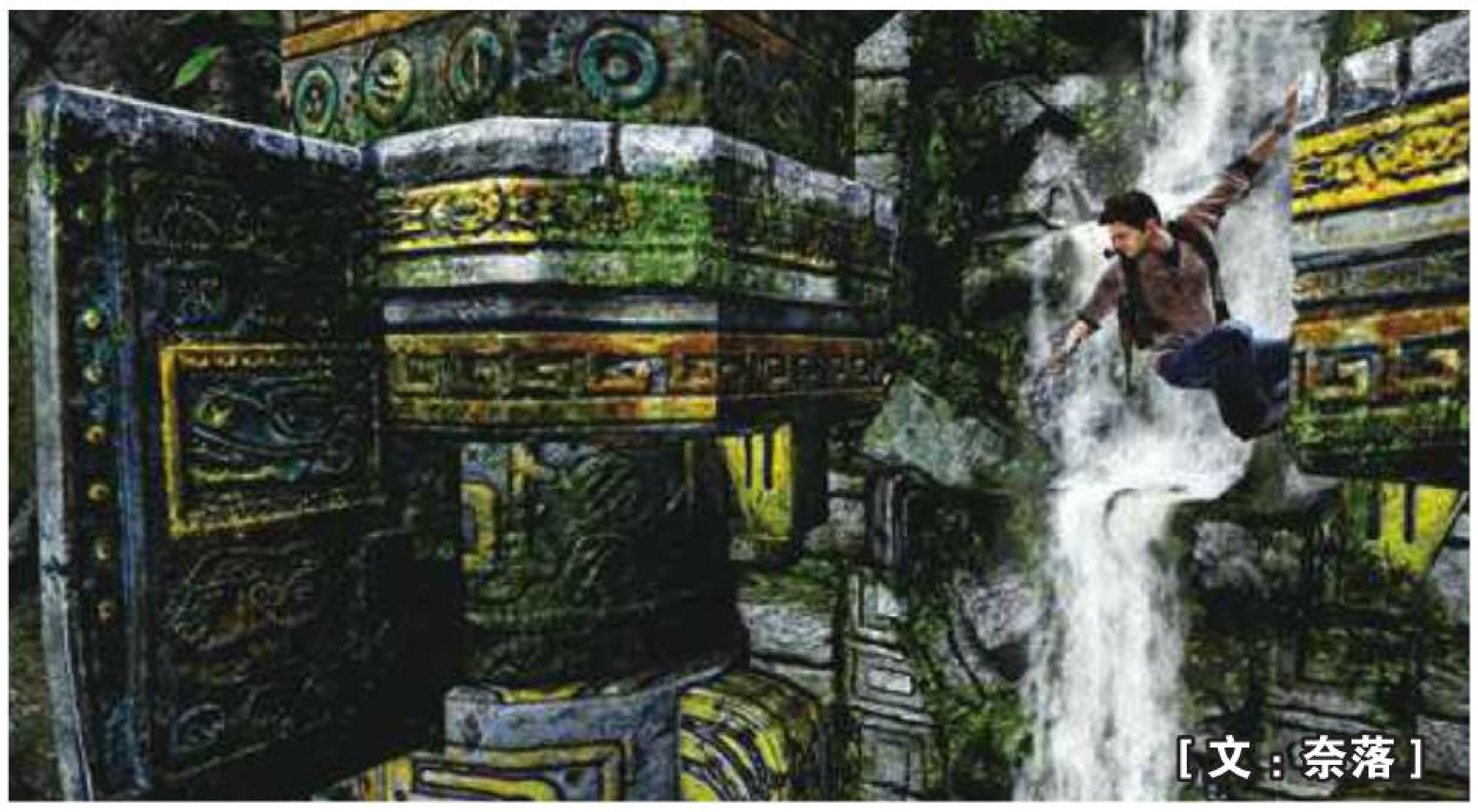
玛丽莎·查斯的祖父是一位著名的探险家，但他已经神秘失踪多年了，显然这位继承了祖父事业的女孩子找到了关于自己祖父失踪的线索，而这条线索引领她碰到了正打算探寻失落之城"黄金深渊"的德雷克和杰森。德雷克似乎想要帮助这个女孩，但她和杰森相处得并不愉快，或许在后期，德雷克必须在两个同伴之间作出选择。

TGS现场试玩！

在今年的TGS上，试玩PSV的《未知海域》可谓是难度5星的任务。媒体日的时候，刚进场的记者很多都是跑着冲向PSV试玩台，稍晚一些的人就要等上至少一个小时。作为PSV首发绝顶人气的大作，《未知海域》的试玩是每个记者的主线任务之一。

试玩开始后一对一的展台小姐开始介绍游戏的操作和特点。这次的试玩版与之前的版本不同，德雷克开始就被囚禁在一个着火的房间中，准备脱出并与女主角汇合。游戏的画面好得让人无语凝噎，人物建模和特效处理完全是次世代主机水平，场景的话建模稍稍有粗糙，火焰的特效上也附有一层细小的马赛克网……不过游戏的视角处理和操作手感依然一流，与PS3别无二致。德雷克要在屋中攀爬几处，从房间中脱出，其中用到了PSV触摸屏的各种特性，不过玩家也可以选择手动操作。

攀爬过程中突然滑落等等系列经典桥段健在，整体表现让人非常满意。爬出窗外后解救女主角并来到屋外，准备经过一个索桥的时候，悲剧发生了……在屋顶某处出现了贴图错误，并且角色也被卡死不能动弹。尴尬的工作人员向我解释这是未完善的版本，出现错误非常抱歉。虽然游戏没能继续，但是本作的超级大作气息和掌机画面标杆已经是毫无疑问的。



［文：奈落］

©Sony Computer Entertainment America LLC.

墨鬼 SUMIONI



文 八重樱

美编 anubis

墨鬼		Acquire	动作
PSV	墨鬼		日版
	发售日未定	1人	售价未定
	对应周边未定	对应玩家年龄：对应玩家年龄未定	

在本届TGS上，有一款由Acquire面向PSV开发的动作游戏格外吸引玩家的眼球，它就是满载和风元素、以墨水和毛笔来作战的动作游戏《墨鬼》。本作的主人公是一名拥有着“笔之力”的墨神，玩家将要操纵着他使用毛笔在游戏画面中画出各种线条和图案来消灭平安时代的邪恶势力，“笔之力”有多种不同的使用方法和效果，有的是可以在虚空中制造出道路，有的则是能呼唤出大自然的元素或是召唤兽来协助进攻，玩法相当多变。

从目前公布的情报来看，《墨鬼》总会不免让玩家想起四叶草的名作《大神》，两者都是水墨画风格，又都是使用到墨水和毛笔作为武器，说Acquire的《墨鬼》完全没有受到《大神》的影响是绝无可能的，相信今后关于两作的对比言论也会在玩家间不断蔓延开来。希望Acquire能在今后的开发中为《墨鬼》增加一些新颖的元素，充分发挥出PSV的强大机能，避免重蹈当年《大神》叫好不叫座的覆辙。





◀游戏属于横版过关的类型，墨鬼平时可以通过移动、跳跃来躲避敌人，亦可以用手中的刀进行普通攻击。普通攻击是不会消耗左上方白色的墨水槽的，但在被多数敌人围攻时，及时使用笔之力就很重要了。

背景是架空的平安时代

《墨鬼》所处的时代背景是虚构中的日本平安时代，在这一时代背景下存在着一种名为“墨水师”的职业，他们可以召唤出“墨神”来为己所用，其定位和阴阳师的式神差不多。某些邪恶的墨水师为了一己私欲打破禁忌，召唤出了强大的墨神“邪恶神”，并利用“邪恶神”的力量霸占了日本国家的统治。忧国忧民的善良墨水师们为阻止恶行继续蔓延而召唤出了名为“墨鬼”的墨神，委托他打倒邪恶神，令平安时代重回安宁。

主人公 墨鬼



善良的墨水师为打倒邪恶神召唤来的墨神，他可以使用墨水发挥出笔之力的种种神奇能力。

▼道笔画出的线条的角度随玩家自己决定，不过考虑到墨鬼跳起的高度有限，这种向右上方倾斜的线条比较实用。



道笔

在画面上形成新地形的笔。在空中描绘出道路后，墨鬼就可以踩在上面，不过一段时间后道路就会消散。道笔可以在画面上任何地方随意使用，由此诞生的攻略方法也是多种多样的。



召唤笔

顾名思义，就是能够召唤出墨鬼的同伴的笔，召唤出来的墨神会给予面前的敌人强力的攻击。墨神的种类分为飞行型和地上型两种，需要玩家根据敌人的配置以及场地的形状选择适合的墨神。



自然笔

在画面上产生火焰或是雷云的笔，无论哪一种都能给予敌人伤害。在画面上画出火焰的轨迹后，火焰就会持续沿着轨迹燃烧，而雷云则是向下方放出落雷击中敌人。另外和其他笔之力组合后还可以令效果有所增强。

◀这是用自然笔画出火焰后攻击守城敌人的画面。这个场景中，因为能让敌人移动的空间很少，所以被火焰包围后他们基本就是无路可逃了。当火焰消失后，所造成的伤害还将会持续一段时间。

©2011 ACQUIRE Corp. All Rights Reserved.

NINJA GAIDEN SIGMA

继《忍者龙剑传3》公布之后，Ninja Team 又公布了对应PSV平台的《忍者龙剑传 Σ》。本作是曾经在PS3平台广受玩家好评的《忍者龙剑传 Σ》的复刻强化版，利用上触摸屏和六轴系统功能的PSV版究竟会有着怎样的新变化呢，让我们来先睹为快吧。

文 樱吹雪 编 FAN 美编 NINA



▶女忍者绫音在寻找魔刀"黑龙丸"路上受到袭击。

最强最速之忍登陆PSV！

忍者龙剑传Σ	Koei Tecmo	动作
PSV Ninja Gaiden Σ		日版
发售日未定	1人	售价未定
对应周边未定		

PSV版新要素1 利用"英雄模式"瞬间变成忍术达人！

本作的故事模式中追加了"Hero Mode"。这是专门为新上手的玩家准备的模式。在此模式中只需简单的操作便可使出各种连续技和必杀技，甚至能够自动防御攻击和自动使用闪避技能"里风"，应付起敌人的攻击可以说是面面俱到，滴水不漏，就连火箭炮和浮游炮的攻击都能用华丽的身法躲过！！

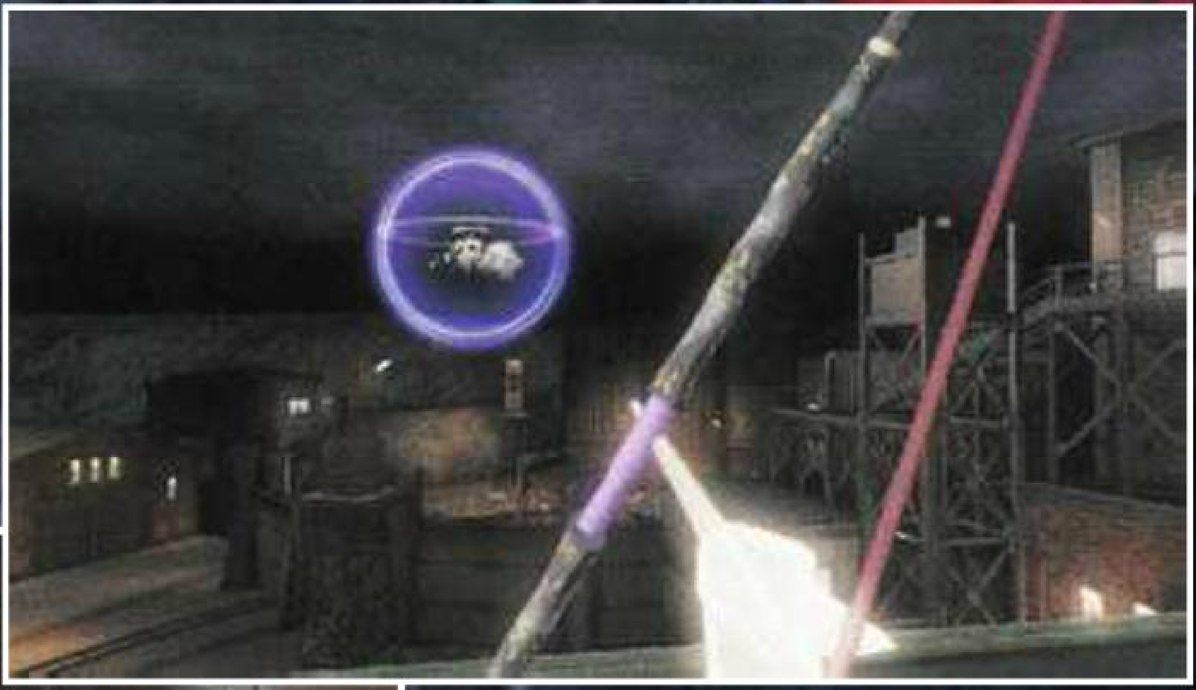




▲敌人重装步兵用枪进行连续射击，玩家自动防御后可根据距离进行反击。

PSV版新要素2 多种功能实现最直观的操作！

利用PSV的触屏和六轴的特性，玩家可以展开高速的战斗，直观的操作会让游戏的乐趣倍增！如果使用弓箭等飞行道具，想要切换为主视角，可以直接晃动PSV机身，控制镜头搜索要攻击的目标敌人。一旦锁定敌人，可以直接点击触摸屏中的敌人发动射击！



▶对付在上空盘旋进行攻击的直升机，要摇动机身将画面切换成主视角来瞄准射击。

▲发动技能"里风"后，用华丽的身法来阻止敌人对隼龙使用"饭纲落"。





PSV版新要素3 用触控板对忍法进行强化！

游戏中同时按下△和○，就能发动炎系魔法火炎龙、雷系魔法百雷锤等忍法。当画面中央出现"韵"之文字的时候，只要在背触控板上触摸相应位置，就可以大幅度强化忍术威力！

▲发动忍术火炎龙后，成功触摸"韵"文字便可以强化忍术，不但威力更大，技能效果也更为华丽。

PSV版追加要素

战士们更加华丽的服装





本作还会为隼龙追加新的服装，除了改变隼龙的外观，不同的服装还会有对隼龙的能力有不同的影响。当然，作为游戏中女一号的魔物猎人蕾切尔也获得更多性感的新服装。

©TECMO KOEI GAMES CO., LTD.TEAM NINJA All Rights Reserved.



忍道 SHINOBIDO 2 —散華—

对忍者题材游戏感兴趣的玩家，也许会对《忍道》系列”略感陌生，该系列与知名忍者游戏《天诛》系列”一脉相承，由Acquire公司所开发。《忍道2 散华》是继05年PS2版的《忍道 戒》和06年PSP版的《忍道 焰》之后的系列正统续作。系列的一大特色是由玩家操控的角色介入到登场势力中来左右故事的结局，这种高自由度的多结局要素自然而然地被沿用到本作中。此外，种类丰富的任务是《忍道》系列”的另一特色，在以往的作品中有侦察、输送、偷盗、诱拐、暗杀、护卫等十多种性质不同的任务，具体的完成方法也不尽相同。本作自然也不例外，诸如“暗杀越后屋”、“传递书信”等任务等待着玩家的挑战。由于页数限制，更详尽的报道将在日后放出，敬请期待。

文 狼来了　美编 NINA

忍道2 散华	SPIKE	动作
PSV 忍道2 散华		日版
发售日未定	1人	售价未定
对应周边未定		

火祭のゼン

角色简介：本作的主人公，因为同族人的背叛致使风华一族遭到了灭族之灾，而濒死时受到了飞鸟一族的救助而存活下来的ゼン便成为了幸存者。

故事背景

时为室町后期，宇高多是由一条家所统治的小国，这里虽地少人稀但还算得上和平。然而邻国赤目家为了侵略领土，与新兴的寺社势力“阿无璃他教”联手，掀起了“宇高多之乱”。另一方面，一条家的谱代家臣风天寅三郎久秀，以东方大国芳穰家为后盾，趁机向主公举起了反旗。宇高多境内再次被战火所笼罩……

同时，风华忍者一族因遭到同胞的背叛而在一夜之间覆灭，在那场将一切都焚烧殆尽的大火中，仅有一名忍者幸存了下来……

在名为“夜晚”的舞台中执行任务

借助PSV的机能，本作的画面表现力非常强大，室町时期的古朴建筑、漫天飘落的火红枫叶、黑暗之中的点点烛光……如此唯美的画面让人无法将其与腥风血雨的场面联想到一起。



▲来到目标人物越后屋家中的ゼン，从图中可以看出本作的场景非常广阔。



▲独特的日本神社场景也会出现在游戏中，利用地势的高低差能衍生出各种战术。

隐秘行动与血祀杀法

“利用隐秘行动将自身的气息消却并隐藏在黑夜中行动”是系列的精髓，为了完成任务而潜入危机四伏的地方是常有的事情。



▲与“《天诛》系列”中的一样，贴附在墙边时便能以不被敌人发现的方式观察敌情。



▲攀附在建筑物的边缘进行移动是隐秘行动的核心之一。

假如在执行任务时不慎败露了身影，出于无奈之下就只能将眼前的敌人“杀人灭口”，否则就极有可能被应声而来的敌方增援围剿，因此在被敌人发现后要迅速地将其斩杀然后再悄然离开。



▲被迫同时与多个敌人交战的情况也会穿插在流程中以考验玩家的杀敌能力。



▲在敌人露出大破绽的时候能以破招的方式给予其极大的伤害。



►一击必杀、不会惊动其他敌人都是“血祀杀法”的优势。



◄“血祀予感”出现时，主角的头上会有光点作为提示。

“血祀杀法”是**ゼン**特有的隐秘行动，发动方法是在不被敌人察觉的情况下从背后悄悄靠近，待“血祀预感”的提示出现后按下对应的按键就能以华丽的动作将敌人一击必杀，这一点也和《天诛》中的“忍杀”如出一辙。

©Spike/ACQUIRE ALL Rights Reserved.

让思念再次维系的RPG，全新再临！

テイルズ オブ イノセンス アール
Tales of Innocence R

文 莱雅 编 洛克 美编 NINA

圣洁传说 重制版	NBGI	角色扮演
PSV テイルズ オブ イノセンス アール		日版
发售日未定	1人	售价未定
对应周边未定		

当年3DS发售时NBGI把《深渊传说》的复刻版送了上去，PSVita即将发售，NBGI也没有闲着，在TGS上公布了《圣洁传说 重制版》。顾名思义，这是NBGI自《宿命传说》之后的第二次正统作重制，其原作是2007年发售的DS游戏，是系列正统作里为数不多的外包作品，当时以爽快的系统获得玩家们的一致好评。

《圣洁传说》讲述在战乱时期，生活在王都性格软弱的少年卢卡遇到了被追捕的少女伊利亚，从而被卷入了异能者之间的斗争里。在协助伊利亚逃走时，卢卡体内的力量觉醒了，原来他的前世正是统一了天上界的英雄阿斯拉，而伊利亚的前世是阿斯拉的恋人伊南娜。被带到异能者研究所里时，结识了不良少年斯帕达，他的前世是阿斯拉手中的圣剑。三人逃出敌人的监视，开始了寻找前世记忆之旅……

全面强化的战斗系统

和前辈《宿命传说 重制版》一样，《圣洁传说 重制版》在各方面都得到了强化。完全优化的画面自然不用多说，原作中的三人战斗也扩展为系列传统的四人战斗，使得原本就很爽快的战斗系统，在得到了画面的完全重制之后变得更加赏心悦目。除此之外，战斗系统也做了调整，从原来的DS-LMBS系统调整为了DI-LMBS，并加入触屏功能，在战斗中玩家只要利用触摸就能指示其他角色进行术技攻击，十分方便。此外，说到战斗系统就不得不提《圣洁传说》的好感系统，和《仙乐传说》的AVG式选项好感系统不同，好感度是通过卢卡和同伴在战斗中的协作互助来提升的，但是令人遗憾的是DS版的好感度对剧情的影响并不大，只有最终战前的对话不同而已，这次重制新加入了不少剧本。那么，我们是不是可以期待角色结局剧情呢？



▲终于能以四人形式展开战斗的本作，相信爽快度将大幅提升！

满载诚意的重制



除了战斗系统的改革，本作还收录了由Production.I.G制作的剧情动画和いのまたむつみ（猪股睦实）绘制的新角色。新动画包括阿斯拉的战前宣言、游戏刚开始时阿斯拉和死神的战斗、同伴们一起在海上航行等内容。而新角色裘裘·塞雷瑟内瓦（CV：藤田笑）是一个自称考古学家的异世界女孩，由于种种原因而加入了卢卡一行。为了让裘裘入队，Staff们还特地增改剧本，除了增加和裘裘有关的剧情之外，也有不少和卢卡等人的前世有关的剧情，使这次的重制显得诚意十足。

《圣洁传说 重制版》的主题曲演唱者依然是KOKIA，新主题曲是《New Day, New Life》。不过本作采用了双主题曲的形式，除了新主题曲《New Day, New Life》外，游戏中也收录DS版的主题曲《Follow the Nightingale》，这倒是一个意想不到的惊喜。伴随着KOKIA空灵的歌声，这个追寻前世记忆的RPG即将在2012年拉开序幕。

主要人物介绍



伊利亚·阿妮米

声优：笹本优子

生活在和平的村庄里的少女，由于遭到教团的攻击而开始逃亡。在知道了一直以来做的梦其实是实际存在的过去时，开始对梦中的事产生了兴趣。但另一方面她也认为这个梦境正是破坏她的生活的元凶，虽然长相可爱，但是性格却十分大大咧咧而且没耐心。

卢卡·米尔达

声优：木村亚希子

在王都雷古涅姆经商的富裕商人的儿子。虽然心地善良但却优柔寡断，属于无论被说什么也无法回嘴的软弱性格，在学校的成绩优秀但是不擅长体育运动。对在梦中见到的和自己正相反的男子阿斯拉抱着强烈的憧憬，使用着和自己身材不相符的大剑也是源于对阿斯拉的憧憬。

斯帕达·贝尔佛鲁玛

声优：うえだゆうじ

代代担任骑士职务的名门家族贝尔佛鲁玛家族的七男。从小就开始练习剑术，剑法十分优秀。不过他说话非常不积口德，乍看一下根本就是一个不良少年，实际上很讲义气而且很有荣誉感。虽然和卢卡就读于同一个学校，但因为经常翘课所以基本没怎么见过面。

©いのまたむつみ
©NAMCO BANDAI Games Inc

国王、魔王与七公主 新·国王物语		Konami	动作角色扮演
PSV	王と魔王と7人の姫君たち ~新·王様物語~		日版
	发售日未定	1人	售价未定
	对应周边未定		

文 FAN 美编 NINA



本作是 Wii 作品《国王物语》的续作，原作的开发商 CING 负债 2 亿多日元破产，所以本作将会由 Konami 亲自开发。游戏继承了首作的系统架构，玩家需要操纵着一位年轻的国王，带领着自己的国民去建设房王国的各种设施，挖掘宝藏，并打败来袭的怪物，将王国发展得更为强大。不过其剧情发生了变化，在故事的初期，王国遭到了魔物的攻击，国王凭着隐藏在城堡中的密道得以逃命，而国民也四散在王国的土地上，国王必须要凝聚起国民的力量，重新夺回自己的国家。

王と魔王と7人の姫君たち ～新·王様物語～



全面美化的人设风格

前作《国王物语》采用了非常卡通化的人设，人物的样子不但偏向低龄化，其线条也更接近欧美的风格。这或许也是当初游戏在欧美受到好评，在日本市场却遭到冷遇的原因之一。所以本作中游戏人设在 Konami 接手后风云突变，改成了纯日式的唯美风格。原本像是一个小屁孩般的国王成为了俊美的青年，而其他如牛头骑士之类的重要角色也统统都经过了美化，尤其是女性角色看起来非常地萌。联想到游戏的副标题里头的“七公主”，想来本作当中的女性角色数量肯定不少，而玩家操纵的国王说不定还可以与她们发展出浪漫的关系，并为自己的王国找到一位美丽的王后。



根据PSV特色而制作的系统

《国王物语》的游戏系统针对 Wii 平台的体感特色，将游戏制作成了融合角色扮演与即时战略两种风格的独特类型，玩家既要控制国王本身，又要召集国民组成自己的亲卫队，并且指挥他们进行作战。在 PSV 平台上，本作将这一游戏特点结合触摸屏功能，让玩家可以通过点击屏幕来指挥亲卫队。单独点击某个士兵可以将其召入亲卫队，也可以用手指一圈把大队的士兵一次过召集到身边，想要不同的士兵去干不同的事情，用手指圈住想要指挥的士兵们，再朝着目的地一点，轻轻松松便可以调兵遣将打江山。

人物介绍



年轻有为的国王殿下コロボ

コロボ

主人公コロボ年仅十四岁，却已经是一国之君。他不但使得一手好剑法，也拥有能够良好治理国家的贤明政治头脑。假以时日，他将会成为一个伟大的国王。不过在王国遭受到空前的灾难后，这位国王的威信受到了考验，他必须要用自己手中的宝剑和国民们的帮助来重新夺回自己的国家。



アプリコット

青梅竹马的美丽少女アプリコット

アプリコット与主人公コロボ一同长大，从小便对他芳心暗许，还和他结下了长大后便要结婚的承诺。在王国的危难时刻，这位少女也将为自己心目中的恋人提供帮助。

敌人？凶猛的……奶牛？

前作中玩家在治理国家时便会碰到一些外形酷似奶牛，却因为暴怒而双眼充血的奇特敌人，看来本作当中玩家还要继续面对这种奇特而搞笑的对手，不知道发起怒来的奶牛是否会对国王的亲卫队们造成威胁。



©Konami Digital Entertainment ©2011 MarvelousAQL Inc.

塊魂™ ノ♥ビ~タ



文 Andriy47 美编 anubis

块魂 拉伸	NBGI		动作
PSV	块魂 ノ·ビ~タ		日版
	2011年12月17日	1人	售价未定
	对应周边未定		推荐玩家年龄：全年龄



◀在游戏的最初有些大东西无法滚在一起，但是随着游戏的进行再大的东西也能卷入！



◀游戏中可以吸附的物品千奇百怪，有料理、瓶子、桌子、凳子、花盆等等。

简单操控，随意拉伸

NBGI的《块魂 拉伸》将于今年12月17日登陆PSV。游戏以简单的操作和欢乐的游戏内容而为大家熟知。在本作中，系列的优点都得以保留，PSV版《块魂》的滚动方法将不同于以往，采用直接触摸的方式。直接触摸屏幕就能调整滚动的位置，更加直感的操作使得游戏操作更加简洁，也更富乐趣。

游戏里玩家需要推动手中的小球来粘起各种各样的东西。之前只能黏住小物品，随着小球越变越大，可以粘起的物体也会越来越丰富，球的半径也可达数千米。在游戏中，可以把大草原中的物品和陷入地面缝隙的道具等卷到球中，到后面甚至能把人类和大厦都卷进去。

游戏时经常会出现各种让人忍俊不禁的场面，充分体现了制作者天马行空的想象力和幽默感。本作主人公小王子的父亲是猥琐的恒星大王，喝醉酒后将天空中的星星击碎，而小王子要为父亲背黑锅，滚动收集地球上的物品从而找到足够的星星。游戏中不仅能在室外滚动圆球，还能在室内收集一些小物品。



▶游戏的人物依旧十分猥琐。

突破以往固定模式 可以自由变形的滚块！

本作的名字叫《块魂 拉伸》，所以游戏的内容肯定和滚块的变形有关。至今为止的系列中可以滚动的小球基本上都是圆形的，但是本作中的滚块可以纵向或横向拉伸，玩家可以分别用横拉伸和纵拉伸收集不同的特定物品。玩家需要根据场景的不同选择不同的形状，这一设定大幅提高游戏的自由度，而且使游戏更加具有挑战性。



■游戏中有的场景必须进行纵向拉伸才能通过。

可以触控的块魂

本作中非常强调玩家对滚块的拉伸操控。对于那些躺在细小的缝隙中的物品，玩家们不必趁滚块还很小的时候去搜集，玩家只要将手指放在PSV背部触摸板，两手手指由两边向中间滑动便能使滚块纵向拉伸，顺利吸附那些夹缝中的物品。如果遇到地面散落的物品面积很广的时候，玩家可在PSV背部触摸板用手指由中间向两边移动，使滚块横向拉伸，与地面接触面积变广，这样吸附物品显得更有效率。

游戏的流程非常简单，玩家先制作自己的滚块，然后将滚块由小变大，最后在限定的时间内完成收集任务。游戏一贯的清新搞笑风格老少咸宜，作为PSV首发游戏，我们有理由期待本作的表现。



◀横向拉伸之后吸附物品变得轻松多了。

地獄の軍団

文 FAN　美编 心の永恒

由Entersphere开发，SE发行的《地狱军团》是PSV首发游戏之一，其游戏类型和欧美特色作品《霸王》有点相似，玩家将扮演一位骄傲的君王，在狂妄地向神明发动战争后被打入地狱，自己也化身为了一具没有血肉的骷髅。但这无法阻挡君王复仇的心，他自称为地狱军团长“魔王”，率领着众多的哥布林组成了庞大的地狱军团，誓要统治地狱并再次向神明宣战。靠着一副只剩的骨架的肉体要击败盘踞在地狱中的魔神，魔王必须要善用自己的兵法知识，指挥着个体能力同样弱小的哥布林们，靠着智慧与技巧来对抗一个个体型庞大的魔神。



地狱军团		Square Enix	动作角色扮演
PSV	地狱の军团		日版
	2011年12月17日	1～4人	售价未定
	无对应周边		

无名的王者



曾经以无上的威严与强大的军事力量而支配了人间世界的君王，其名字就连在天的神明也无人不知无人不晓，但在一统了人间后，膨胀的野心与过度的骄傲让君王做出了一个错误的决定：攻打神明所在的天界。虽然在人间打遍天下无敌手，但在神明的力量面前，人类还是太过弱小，君王被神明打入地狱，身上的血肉被抽空，只余下承载着他灵魂的骨架被囚禁在地狱这座巨大的浮岛上。但君王并没有屈服，他凭借着自己的炼金术知识，对自己残缺的身躯开始了各种可怕的实验，并最终将自身变为了不朽的存在。作为代价，他那曾经传遍天下的名字被永远地舍弃了。从此，他就是将要称霸地狱的“魔王”！

弱小的士兵



地狱当中存在着大量的魔神，但其个体的差异非常巨大，有的不但身形庞大，而且还拥有着毁天灭地的力量，而有的，则异常弱小，只能如同耗子般地躲在地狱的边缘求生。哥布林就这这一类弱小魔神的代表，他们衣不蔽体食不果腹，过着如同野兽般的原始生活。但魔王的到来改变了这一切，曾经的人间王者用魔法赋予了这群弱小魔神以智慧，并教导他们使用武器和魔法的技艺。作为代价，他们必须无条件服从魔王的号令，为他去挑战体型比自己大上百倍的巨大魔神。这是一项需要勇气的行为，而哥布林根本不知道勇气为何物。但对于魔神血肉的渴望给了他们不同寻常的胆量，一旦魔神被打倒，这些贪婪的小东西会毫不犹豫地一拥而上，将尸体分食殆尽。





◀尽管有了这群算得上是忠实的手下，但魔王对他们仍然充满了蔑视，平常会用“猴子们”来称呼自己旗下的哥布林士兵。

可怕的魔神



巨大的魔神们如同一头头猛兽，瓜分着地狱浮岛上的每一寸地盘，他们的外形各异，能力也截然不同，惟一的共通点，就是凶狠残暴的性格和横扫千军的力量。在进入到魔神的地盘时，魔王必须要先打倒那些相对弱小但数量众多的魔神敌手，然后再挑战盘踞在地盘中央的魔神头目，要战胜这些可怕的魔神并不容易，一不小心就会兵败如山倒。



©2011 SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved

文 洛克　美编 anubis

超高！超速！超距离！目标巨人之首级！



2003年7月，一款名为《仙境传说》（下文简称《RO》）的网络游戏登陆中国大陆，凭借其清新可爱的游戏画面、富有深度的系统及多样化的职业，在极短时间内就吸引大批玩家入驻，不仅在开服第一天就达到7万在线人数，最终还创造了100万人同时在线的记录。相信各位读者即使没尝试过本作，也在玩家口耳相传的效应下听说过本作的大名。如今，在今年的TGS上公布了一款以《RO》为基础开发的PSV游戏，这款名为《仙境传说 奥德赛》同样以北欧神话的“诸神之黄昏”为背景，讲述一幕人类与巨人之战的壮丽故事。

仙境传说 奥德赛	GameArts	动作
PSV ラグナロク オデッセイ		日版
发售日未定	1~4人	售价未定
对应周边未定		

与巨人之间的激烈战斗

在游戏中，人类的对手是顶天的巨人和具有压倒性实力的怪物，而这也是本作最大的特征。与这些巨型敌人交战时，通常的攻击手段是无法造成有效伤害的，此时玩家就要用到“空中连击”和“连携技”等技巧，针对敌人的头部、背部等弱点部位进行打击。从目前的情报来看，本作存在多种技能，配合高速移动系统，爽快感十足。



▲被众多怪物包围的主人公，以一人之力对付这么多敌人显然不利，此时就要灵活运用“空中连击”和“吹飞技”克敌。



▲本作的敌人十分巨大，例如这个手持冰斧、能够将大地冻结的冰之巨人，光是头部就有一人之高。在战斗时玩家需要将巨人的躯体当做跳板，并在空中对巨人的头部进行攻击。



攻守兼备 战士

擅长使用双手剑作战的物理系职业，能够利用剑身抵挡敌人的攻击，因此在进攻的时候也能很好地保护自己，是一个适合新手的职业。

丰富多彩的职业

《RO》之所以能大红大紫，除了富有深度的故事背景和系统外，多姿多彩的职业也是一大原因。原作中不仅存在数十种职业，每种职业因加点不同还能呈现出不同的打法风格。继承了《RO》血统的本作虽然收录的职业在数量上不及网络版，但也各有特色，下面就为大家介绍在本作中登场的六种职业。



▶发动强力的范围攻击魔法，将敌人一网打尽吧！



孤高的狩人 猎人

使用弓箭在远距离进行战斗的职业，虽然近战的能力几乎为零，但能在敌人的攻击范围外给予有效打击，是一个非常考验玩家站位的职业。

武斗魔法士 魔法师

能释放大范围攻击魔法的职业，虽然输出能力强悍，但由于发动魔法需要一定的咏唱时间，如果没有队友配合的话很难发挥出全部实力。

急速之风 刺客

拥有全职业中最快的速度，不过因为武器是附着在双手的短剑，因此在单发的攻击力方面会低于其他近战职业。利用压倒性的速度在敌人身边周旋，寻找机会发动袭击是刺客的基本战术。

神罚代行人 圣职者

使用神圣系魔法，给予队友各种支援的职业。圣职者不仅能使用各种辅助类魔法，还能使用神圣系魔法发动攻击，可谓是组队冒险中必不可少的职业。

刚力无双 铁锤匠

挥舞巨大铁锤，擅长近身肉搏的职业，与同样擅长近身战的战士不同，拥有全职业中最高攻击力的铁锤匠是一个完全舍弃防御的职业，如若不能在极短时间内粉碎敌人，自身也将陷入危机。

©Gravity Co., Ltd. & Lee MyoungJin(studio DTDS). All Rights Reserved.
©GungHo Online Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

文 FAN　美编 心の永恒

LORD of APOCALYPSE
ロード オブ アポカリプス



《默示之王》（LORD of APOCALYPSE）是使用与著名卡牌游戏《红莲之王》（LORD of VERMILION）同一世界观开发的新作，不过这一次游戏不再是卡牌对战，而是改成了动作角色扮演类游戏。曾制作过类似风格作品《核石之王》的SE想必对这一游戏类型已经是轻车熟路，目前游戏还处于刚刚公布的状态，新消息并不多，让我们来看看游戏当中都有着什么样的内容。

默示之王		Square Enix	动作角色扮演
多机种	LORD of APOCALYPSE		日版
	2011年12月17日	1人	售价未定
	对应机种为PSV及PSP		

背景

本作仍然沿用《红莲之王》的世界观设定，创世神将自己的心脏分成为七分，以此创造了七个世界。这七个世界当中有一片红莲核石，它们也正是创世神的力量所在，如果有人能把这七块核石融为一体，便会获得创世神的力量，一统七界，成为传说中"红莲之王"。于是，在七个世界中，围绕着红莲核石的纷争不断地发生，从来没有停止过。

角色背景

突然出现在故事中作为据点的村庄里的主人公，失去了一切关于自己身份的记忆，但是，他／她却和"创世之理"之间有着特殊的联系，从而使自己获得了某种超能力，这也意味着他／她有着操纵创世神力量的天分，这就是传闻中那成为"红莲之王"的勇者所必须拥有的资质。到底他／她是什么人，又有什么样的过往经历？相信随着游戏的剧情发展，这两个问题都会得到解答。

主人公介绍



外貌自由设定

在本作中，玩家可以自由设定游戏中的主人公外观，能改变不但有发型和脸部表情，还有角色声音。另外主人公有男性与女性两个版本，玩家可以按照自己的喜好选择，相信主角的性别并不会影响到剧情的发展，但或许只有特定的性别才可以和同伴触发特定的剧情。不过令人在意的是，两个主人公虽然身上铠甲的配色风格一致，但是手持的武器却不太一样，男性主人公使用的是看起来威力十足的双手大剑，而女主人公用的却是攻守兼备的剑盾组合，这意味着游戏玩家可以随意更换角色武器。

同伴介绍



谜一般的男子
ルース
声优：杉田智和

这位神秘的男子对七界的风土人情都相当了解，但最令人敬佩的还是他那丰富的战斗知识和挥舞双斧时那潇洒的身姿。**ルース**一直陪伴在失去了记忆的主人公身旁，引导着他／她重新开展自己的生活，在对话当中，他还称主人公为"红莲之王"，似乎他对于主人公的过去非常了解。**ルース**常常带着一脸严肃的神情，不苟言笑，仿佛就是一位可靠而认真的兄长。

出身高贵的少女
ラウラローネ
声优：伊藤静

作为古代文明中的王族末裔，**ラウラローネ**有着优雅的言行举止，和一般类似于洁癖般的强烈正义感，容不得眼中一丝邪恶的存在。她虽然身为战士，但内心却充满了骑士精神。**ラウラローネ**受过正统的战斗训练，使用的是一把体型巨大结构独特的战斧，令人难以想象的是，这位少女竟然能够将战斧使得的虎虎生风，重创任何挡在她面前的敌人。



©2011 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

文 金馆长 美编 心の永恒

手机英雄，遭遇家用机滑铁卢

Gameloft成名于手机平台的“《地牢猎手》系列”初次登陆家用机平台却遭遇了滑铁卢：登陆于PSN上的下载游戏《地牢猎手 联盟》虽然画面比较出色（就下载游戏而言），但是操作感和游戏的乐趣都略显不足，本作在手机平台成功的重要原因就是因为其便携性出色，随时拿出来随时可以打，打腻了放回去也不影响什么，但是在PS3上玩的话便携性就不要想了，而更重要的一点就是《地牢猎手 联盟》基本上是手机游戏的风格，内容丰富度上显得有些不足，而别扭的说不清是涩还是黏的手感也让本作失去了手机版的爽快感，所以本作在PSN上并未取得手机平台的那种成功。





地牢猎手 联盟	Ubisoft		动作角色扮演
PSV	Dungeon Hunter: Alliance		美版
	预定2012年	1～4人	售价未定
	无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上

改变与进化

痛定思痛，Gameloft决定重新回到他们熟悉的移动游戏平台，这次他们选择的平台是PSV，他们在PSV平台上重新制作了这款《地牢猎手 联盟》，誓要一雪前耻。本作的变化可谓脱胎换骨：借助PSV强大的机能，本作的画面细节得到了极大的强化，虽然分辨率并没有变化，但是感觉比PSN下载版的原作要精细了很多，可以说是到目前为止掌机动作角色扮演游戏画面最强作。而原作略显别扭的手感也得到了一定改善，砍杀起来没有了原作那种黏糊糊的感觉，而是给人感觉干净利落，与手机版的手感更贴近，相信战斗时候爽快感十足。另外，利用PSV独有的背部触屏，还能进行诸如给进行辅助精灵定位发动攻击或者利用快捷面板更换装备这类操作，这可是在当年名噪一时的手机版上也体验不到的。

而作为此类游戏灵魂的探索要素也得到了强化，PSN上的原作令人诟病的一点就是场景和敌人重复度过高。本身这类游戏的精髓就是“刷”，不断消灭层出不穷的敌人，刷取珍贵的装备，虽然获得珍贵道具的那一刻成就感十足，不过这种重复劳动本身却比较容易令人烦躁，而敌人和场景重复度过高的话必然会加重这种烦躁，从而极大地降低本作的可玩性。本作大大改善了这一点，新增的场景和敌人层出不穷，让玩家在刷怪过程中丝毫不觉得烦躁，可以保证玩家能够获得更多的游戏乐趣。



结语

掌机的便携性本身就比较适合这种随时拿起随时放下的游戏，而本作全方位的进化相信会让喜欢这类游戏的玩家多了一个购买PSV的理由。



试玩感受

试玩前本以为是一款类似《暗黑破坏神》的典型美式地牢RPG，但是logo画面后我失望地张开了嘴……这张logo图就是智能手机上的《地牢猎手》。不过实际游戏会发现本作是全新的，借助PSV的强大机能，画面表现与手机平台不可同日而语。可以看得出本作在场景设计上很大程度学习了《暗黑破坏神3》，画面的特效丰富，建模非常细腻，角色的移动和打击感也比较出色，系统UI则与手机版类似。本作的独特系统就是可以用PSV的背部的触控板给辅助精灵定位，并发动攻击。角色也可以快速切换几套装备，技能树与装备画面比较朴素但也简单明了。与手机版一样，血瓶是瞬间恢复，让不习惯美式RPG的人也能安心游戏。试玩版中的关底BOSS实力过于强大，应该是刻意调整过，故意让人打不过的。我挣扎了很久用尽了血瓶也打不过，挂掉后试玩也结束了。很期待在PSV前期能有一些更出色的地牢RPG，最好能给玩家提供精彩的联机体验。



多人模式

“《地牢猎手》系列”能够取得成功，最为重要的一点是它出色的多人模式，四人合作闯关的爽快感无与伦比，PSV版的《地牢猎手 联盟》在这一点上比起手机版来说毫不逊色，本作最多支持四人合作，借助PSV强大的网络功能，相信本作的联机模式会取得比手机版更大的成功。



中国移动第二届棋牌大赛火热开赛啦！

即日起至2011年10月15日，下载棋牌大赛的手机或PC客户端，在指定时段进入比赛房间即可参与棋牌大赛。热身赛，省级赛，全国赛三阶段层层晋级激烈对决，中国移动手机游戏基地全力承办精彩非凡，参赛者更有机会获得欧洲深度双人游等超值大奖和主办方颁发的获奖证书及等级称号。

比赛项目： 五子棋、象棋、斗地主、三国杀。

参与方式： 手机编辑短信777或QP发送至10658899即可下载“移动棋牌”手机客户端，登陆www.10086.cn进入大赛专区下载PC客户端。

详询10086

中国移动手机游戏 China Mobile Games
移动改变生活
www.10086.cn 客服热线 10086

文 纱迦　美编 心の永恒



真·三国无双NEXT

原名：Koei Tecmo
机种：PSV
厂商：Koei Tecmo
游戏类型：动作
发售日：预定 2011 年 12 月 17 日



果不其然，《真·三国无双 NEXT》将作为 PSV 在日本的首发游戏之一！在 E3 展上本作仅进行了内部展示，当时游戏展现了众多新颖的系统，但看得出来完成度并不高。而在本次 TGS 上展出的版本便已经拥有相当高的完成度了，而且试玩内容相当充足，可以使用赵云、夏侯惇、周瑜、王元姬 4 名角色，正好是 4 大势力的当家花旦。关卡则有虎牢关和汜水关两关可选，身为无双总帅的纱迦受邀试玩，自然是要把全部角色体验个遍！

上手简评

PSP 上的《无双》便已做得像模像样，到了机能强劲得多的 PSV 上，自然更加不在话下。本作是以《真·三国无双 6》为蓝本改编的，和 PS3 相比，本作的画面还是有明显差距，这主要表现在贴图精度上，当然战翻目前所有的掌机《无双》游戏是绝对没有问题的。另外游戏默认的视角较低，使得玩家视野不够开阔，这或多或少有点遮遮掩掩的意思。不过实际游戏中基本感受不到延迟拖慢、人物消失这些上世代《无双》常见的毛病。从技术力来说，本作可得 7.5 分。

操作方面，PSV 有了双摇杆，因此操作完全还原了家用机版的感觉。只是动作键的大小有些变化，所以手感略有不同，但只要花上一点时间很快就能适应。不过本作新增的神速乱舞有点麻烦，如果玩家持机姿势不佳的话，有时候会无意中发动神速乱舞，这个在初上手时需要稍微注意一下。

动作要素

本作的动作系统沿袭了《真·三国无双 6 猛将传》，赵云和夏侯惇的武器虽然仍是枪和刀，但全部为新的动作模组，由于纱迦试玩的时候还没有玩到《真·三国无双 6 猛将传》，因此无法比较两者的区别。但以王元姬的武器镖来看，和《真·三国无双 6》里并无区别。

在试玩版中并没有加入 6 代标志性的更换武器系统，R 键的效果是发动连锁攻击。这个连锁攻击的特性有点像《无双大蛇》里技型角色的 R1，不过不消耗任何东西，也没有那么强悍。但依然可以在除无双技外的各种攻击后使用。连锁攻击的动作是因人而异的，但和 6 代的易武攻击是完全不同的。而 6 代中每名武将的 EX 攻击在本作中也依然被保留了下来，像赵云的毒龙钻、王元姬的空中轰炸，都和 6 代一模一样。



©TECMO KOEI GAMES CO.,LTD.All rights reserved.

战场介绍





本次展出的两个战场：虎牢关和汜水关，就实际试玩的情况来看两个战场的区别不大。这次的战场采用的是“《帝国》系列”的据点制，在战场上有多个据点，各司其职。由于试玩版难度偏低，暂时看不出来不同的据点有什么区别。

据点的攻守则是和 5 代一样，即据点中驻守一定兵力，以数字表示，将数字削减为 0 后即可攻下这个据点。不过在试玩版中，什长、据点兵长这种高级兵种出现几率很低，这使得玩家攻下据点的速度远比 5 代要慢得多。一般来说一个 300 人的据点大概需要真刀真枪地砍上 200 人差不多才能攻下。相信这个设定在正式版中会得到改进。

本作最惊人的进化，当属取消了 HP 的设定，改而采用主视角射击游戏的 HP 设定方式。即当玩家连续受创时，画面会逐渐变色，直至玩家阵亡。而一定时间不受到伤害时，画面会逐渐变回正常颜色，代表玩家的 HP 得到了恢复。



触控必杀技

画面上左下方那条绿色的槽，是本作新增的破坏槽(ブレイクゲ－ジ)，该槽同样是通过攻击而积累起来的。当破坏槽蓄满之后，点击一下正面的触摸屏，就会发动触控必杀技。随着玩家点击的位置不同，必杀技使用的方向会有变化。在本次玩到的 4 个角色中，除王元姬外的其他 3 人均是向正前方放一个冲击波式的攻击，王元姬的触控必杀技则是像 5 代中的特殊技齐射那样的箭雨攻击。触控必杀技的演出效果和威力都比较一般，不过用来灭据点倒是相当给力，基本上一发一个。

神速乱舞

取消了体力槽之后，画面上那根黄色的槽就是无双槽了。当无双槽蓄满之后，可以按○键发动传统的无双乱舞，也可以选择发动本作新增的强力必杀技——神速乱舞。神速乱舞的发动方法是同时点击背面触控板的两处，非常便利，但本人玩 PSP 时总喜欢将几根手指搁在背部，如今玩 PSV 时这个习惯还没改过来，结果就演变为经常自动发动神速乱舞。神速乱舞可以说是最能体现 PSV 特性的系统，试玩版中登场的 4 名角色的神速乱舞全部不同。

赵云：在 E3 展上赵云的神速乱舞是点击背面触控板来指定攻击点，而在 TGS 的试玩版里变成了冲刺，玩家点击触摸屏来控制赵云冲刺的方向，将前进道路上的敌人全部秒杀。

夏侯惇：原地出刀，通过剑气伤人。剑气的方向是由玩家用手指在触摸屏上划动而产生的，是非常爽快的技巧。

周瑜：E3 赵云版的神速乱舞这回给了“美洲狼”，通过不断点击背面触控板来控制打击地点，真正做到了指哪打哪。

王元姬：最有创意的神速乱舞。其实这个神速乱舞和 6 代中王元姬的无双 1 一样，向前方发射大量飞镖。不过神速乱舞中画面会变为主视角射击游戏，然后玩家移动 PSV 来控制打击方向，非常有趣。



单挑

在试玩版两个关卡的最后，都会进入到单挑之中。汜水关是对张辽，虎牢关是对吕布。单挑的玩法和之前不太一样，玩家要做的事情不是一阵乱划，而是要看准敌人攻击的来势，以反方向划动手指，这样就能破坏对方的攻击并给予打击。例如当吕布自左上往右下挥动武器时，你就要从右下往左上划动，这样就能破解吕布的攻击。当对手死防的时候，只要点住屏幕不放就可以使出破防攻击。单挑的手感感觉还是有点怪异，和 iPhone 上的《无尽之剑》差不多。



期待度 ★★★★☆

作为 PSV 首发游戏的本作毫无疑问将是不少中国玩家关注的焦点。从试玩的情况来看，游戏提供了足够多的全新玩法，能够让玩惯《无双》的老玩家找到全新乐趣。游戏的画面表现虽然不及《未知海域 黄金深渊》那么令人惊艳，但也做出了系列掌机史上的最强效果。现在个人惟一担心的就是耐玩度问题，不过有 3DS 版《战国无双 编年史》珠玉在前，想必这回 Koei 同样不会令我们失望。

文 金馆长 美编 anubis



黑豹2 如龙 阿修罗篇

原名：クロヒョウ2 龙が如く 阿修罗编
机种：PSP
厂商：SEGA
游戏类型：动作冒险

去年于PSP上登场的《黑豹 如龙新章》可以算系列的异色作品：战斗系统变化巨大，看起来更像一款3D格斗游戏；故事也不在以东城会的一种黑帮大佬的江湖纠葛为主，而是讲述了一个少年战胜自我的故事，如果说“《如龙》系列”的其他作品是黑帮片的话，那么《黑豹 如龙新章》可以算得上是一部励志电影了。

现在，它的续作终于降临了，而主角还是我们的右京龙也，本作的舞台也扩大了，不只是神室町，我们还可以到大阪苍天堀游览。



继承颇受好评的要素

在本作的试玩版中有一段追逐战的戏份。前作中由于视角的问题导致追逐战部分颇受玩家的诟病，而试玩版里的这段则进行的非常顺畅，固定视角的切换较为自然。

此外，前作中每一大章以地下竞技场的擂台赛方式进行的BOSS在试玩版里也同样登场。BOSS的流派为相扑，战斗中压迫感十足。进入斗气状态后要注意回避BOSS的攻击，多使用必杀技即可获得最终胜利。相信在正式版中，地下竞技场部分依然是游戏最重要的部分之一。









右京龙也

（CV：斋藤工）

原来的神室町小混混，擅长打架，在一年之前因为涉嫌杀害东城会九鬼组干部户田直辉而被东城会和警察通缉，不得已接受了九鬼组组长九鬼隆太郎的胁迫进入地下格斗场进行战斗满足九鬼的要求。在连番的战斗中，龙也明白了什么是真正的强大，终于战胜了自己，战胜了曾是传奇格斗家的强大的雨宫泰山，堂堂正正地走出了地下斗技场。

本作发生在前作的一年之后，右京龙也在一年前的时间结束后赴美修行，现在已经成为了一名职业格斗家，不过当他回到神室町的时候，却发现神室町的格斗界已经不是原来的样子了，仿佛是有什么人在背后操控一样，右京龙也决定联合同伴对抗这股势力，同时，他也要重新审视他自己，并且找到自己真正的存在意义。

本作的龙也形象比起前作来说，少了几分暴戾，多了一些沉稳，这才是成熟格斗家的气息。



秋田靖人
（CV：高知东生）





野崎亮
（CV：要润）

格斗团体“阿修罗”的理疗师的助手，双目受过重创而失明，是神室町里社会有名的理疗师，而不知道为什么，盲了之后的他仿佛有了预见未来的能力，连财界政界的人都来找他占卜，他总是一副面无表情、充满神秘感的样子。

这位就应该是相当于每作主角导师或者哲人一类的存在了，他的作用就是不断指导主人公前进，不过，也可能像前作的雨宫泰山那样，成为主人公最强的敌人。而且，这个神秘感很强的人有可能是“阿修罗”的幕后领导人，而且强壮的身体也显示他是个身手不凡的人。

称霸神室町地下格斗场的斗士组织“阿修罗”的首领，“阿修罗”是最新冒出来的一个格斗家组织，没人能够战胜他们，于是，这些人就成为了格斗场的统治者，甚至有传言说他们可以自由操纵比赛结果。

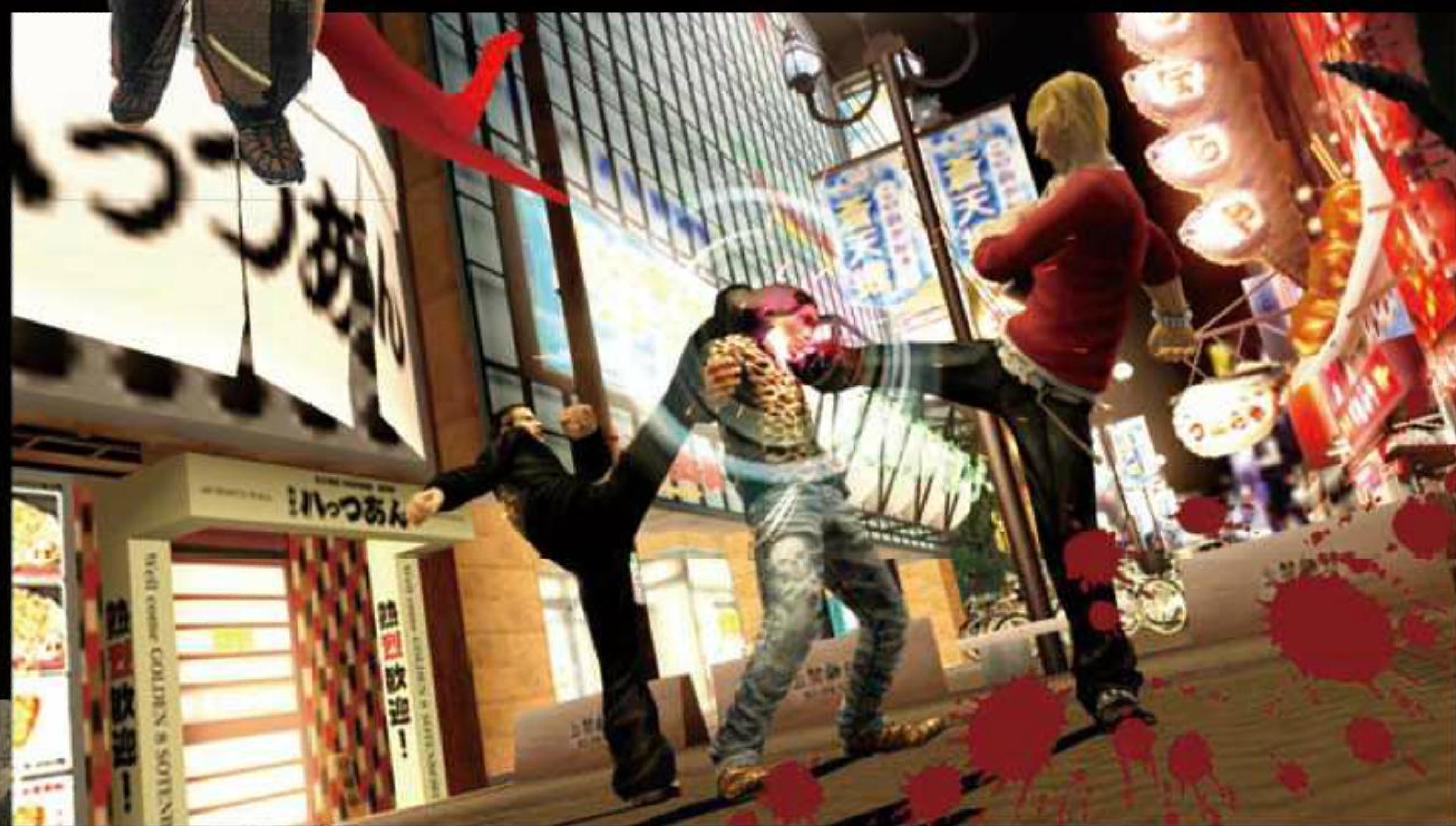
不过他们的首领秋田靖人目前资料不明，只知道他的实力很强，从他的相貌和打扮来看，这应该是一个热血的格斗家，不拘小节、豪放粗犷，可以成为龙也的好对手，也能成为龙也的好朋友（桐生一马与乡田龙司？）

优良的战斗手感

本作的战斗手感基本和前作相同，类似 SEGA 老牌街机游戏《SPIKEOUT》的战斗风格，而流派则借鉴了自社的《VF》等格斗游戏作品。TGS 的试玩版中玩家可以选择“喧哗”等多种战斗风格，□键拳攻击、△键脚攻击、○与 × 则分别对应抓投与必杀，场景内的道具可以捡起来作为武器使用，这些都和前作是一样的。或许是由于试玩版的难度比较低，敌人的防御意识比较差，战斗中可以轻松战胜。

初窥苍天堀

苍天堀的回归作为“阿修罗篇”的最大亮点，在本届 TGS 的试玩版中自然是小编最期待的部分。遗憾的是，由于游戏的开发度还不高，DEMO 中的舞台苍天堀是无法进入到室内的。不过即便如此，我们依然可以感觉到游戏的场景极为精致且庞大，街景的还原度非常高，各种充满关西风情的元素令人感动不已。





九鬼隆昌
（CV：浪川大辅）

九鬼组前任组长九鬼隆太郎的儿子，在父亲骤然去世之后接管了九鬼组，同时也接管了地下斗技场，也就是在这个时候，“阿修罗”开始崭露头角。九鬼隆昌为人风流，周围美女环伺，但是本性却是个兼具冷静与热血双重气质的厉害人物，由于他出色的个人魅力，地下斗技场的斗士们对他很是敬重，本作中，他将一个秘密使命托付给龙也。

除了继承了父亲的老谋深算，九鬼隆昌看起来还是个热血汉，身在黑道的他能兼具这两种品格，殊为不易，只是不知道这次他和龙也到底是敌是友？



鹤见正
（CV：大山涟）

现任东京都知事（相当于东京市长的地方最高行政长官），原来是警视厅犯罪对策部部长，铁腕掌权，做东京都知事的目的就是想还神室町一个和平安宁，他在位期间颁布了《神室町净化条例》，取缔违法经营的风俗店和暴力团体，行事风格雷厉风行，在受到一部分人用户的同时也遭到了一些人的嫉恨。

从鹤见正的形象来看，就是个强硬不善变通的政治家，他强硬的执政态度和对暴力团体采取坚决取缔的态度，不知道会和龙也擦出什么样的火花？

期待度 ★★★☆☆

在玩到《如龙 5》之前，本作绝对是系列 FANS 不可不玩的一道大餐。无论从苍天堀的回归还是全新故事剧情的发展，游戏都令人充满期待。前作还曾经被改编为日剧，想必名越老大也想将该系列重点培养下去。

文 纱迦　美编 心の永恒



在亚洲地区大受好评的《圣斗士星矢》又要推出游戏了！这款名为《圣斗士星矢战记》的游戏是纪念原作动画化25周年而推出的作品，由NBGI倾力打造。《圣斗士星矢》曾经推出了不少游戏，就连在PS2上都有作品登场。尽管这些游戏的素质参差不齐，但都有非常独特的魅力。恐怕没有多少玩家会把这款《圣斗士星矢战记》看成年度头号大作，但这丝毫不影响我们对它的关注，因为我们心中的小宇宙是永远不会熄灭的！

经典重生

本作的舞台是原作漫画中人气最高的"圣域十二宫篇"。为了拯救雅典娜的生命，五名青铜圣斗士将踏上黄金圣域，开始寻找教皇的旅程。

本作中角色及圣衣的建模十分忠实于原作，肌肉的线条和盔甲的色泽营造出一种偏向真实的质感。除了更好地表现出各个角色的力量感外，也把一件件圣衣衬托得金光闪闪，光彩夺目。当然这种老式漫画的风格对于当今玩家来说还是有些突兀，究竟喜不喜欢就看你有多少爱了。

而原作中那些耳熟能详的必杀技都会出现，而且还原度极高，天马流星拳、庐山升龙霸……这些童年时做梦都会喊出来的招式都将一一再现，而且不会直接播片完事，临场感满点！



Part.2 狂欢节明星 HOT 12 权威报告

群星璀璨

看过原作的玩家都知道，十二宫篇的主角是青铜五小强，也就是星矢、阿瞬、紫龙、冰河以及一辉。由于圣斗士们来来去去就是那么几招，这样的人员配置对于如今的动作游戏来说无疑略显单薄。于是游戏中玩家可以选择的角色并不止以上5人，就连部分黄金圣斗士都可以使用。目前已经公布的可使用的黄金圣斗士包括白羊座的穆、金牛座的阿鲁迪巴、巨蟹座的迪斯马斯克、狮子座的艾奥利亚和双子座的黄金圣斗士。以上不难看出，这个阵容里包括了一些反派角色，看来本作很有可能收录PS2上前作黄金圣斗士守宫的模式。只希望这回五小强们不要太BT就好了。

值得一提的是，本作的全部声优均为《圣斗士星矢 冥王篇》的班底，而并非25年前的TV动画版。并已确定将会采用全程语音！

圣斗士星矢战记

原名：圣斗士星矢战记
机种：PS3
厂商：NBGI
游戏类型：动作
发售日：预定2011年11月23日



双子座守宫圣斗士，被谜团所笼罩着，拥有操控次元的能力。
必杀技：银河粉星拳、异次元空间、幻胧魔皇拳。

试玩版情报

本次TGS展上展出的《圣斗士星矢战记》试玩版本收录有三个关卡，分别是通往金牛宫之道，金牛宫对决、通往狮子宫之道。其中通往金牛宫之道和金牛宫对决使用的是星矢，而通往狮子宫之道则是使用狮子座黄金圣斗士艾奥利亚，这取自原作中艾奥利亚赶回圣域质问教皇的情节。

原作中除了前几宫之外，基本上没有杂兵战的场景，而本作采用了《无双》式的玩法，增加了大量的杂兵战。通往金牛宫和狮子宫的两关便是如假包换的《无双》式割草杂兵战，同屏人数并不亚于《无双》。敌人也绝非只会站着不动的傻瓜，还会用石柱等武器来攻击玩家。

游戏的画面表现如前所述，喜不喜欢因人而异，但至少没有拖慢延迟、人物消失这些问题。游戏的手感也算过得去，绝非捞一笔闪人的骗钱之作。

战斗系统

本作采用的战斗系统与《真·三国无双》比较类似，先来看看操作列表。

□	轻攻击
△	重攻击
×	跳跃
○	必杀技1
R1	必杀技2

○+R1	必杀技3
L1	防御/冲刺
L2	发动第七感
R2	小宇宙爆发

游戏的基本打法就是用□△交替连打，但不同于《无双》的C技系统，只有在特定的轻攻击后接重攻击才有特殊变化，另外重攻击连按一样会有大招使出。空中一样可以正常出招，判定非常霸道。L1键在游戏中非常好用，平时是防御，配合方向键可以变为冲刺，而且可以用来取消攻击动作，适时使出还会发动第七感。

©车田正美／集英社　©东映アニメーション　©2011 NBGI

必杀技

屏幕上绿色的槽为玩家的 HP 槽，而分为 3 段的蓝色槽则是小宇宙槽，这是发动必杀技时的必要条件。在试玩版中，星矢的○攻击为天马流星拳，R1 攻击为天马彗星拳，而 R1+○为天马回旋碎击拳，这三种必杀技均会消耗不同程度的小宇宙槽。另外天马彗星拳还可以蓄力，蓄力后会令威力上升，不过天马流星拳就不能蓄力。发动必杀技时画面不会静止，只是随着角色口中的台词便自然使出，虽然不如原作中那么横扫千军，但如此一来也不会影响游戏的流畅度。

而在使用艾奥利亚的时候，就可以使用闪电光速拳，等离子光束拳这些破坏力十足的招式。艾奥利亚的必杀技要远远强于星矢，不愧是黄金圣斗士。





仙女座 瞬

CV:粕谷雄太

在仙女座岛的残酷环境中生存了下来，瞬的性格比较软弱，不喜欢战斗与杀戮。在哥哥一辉的帮助下，一次次的超越自我。

必杀技：星云锁链、星云电光链、星云风暴。

狮子座 艾奥利亚

狮子宫守宫圣斗士，实力强大且拥有勇敢与正直的心，达到极限后所使出的究极光速拳能够将对手一击必杀。

必杀技：闪电光速拳，等离子光束拳。

第七感和小宇宙爆发

按 L2 键可以发动第七感，这也是原作中最有名的设定之一。第七感发动过程中，小宇宙槽会不断下降，发动过程中除自身以外的一切事物速度变慢，玩家可以轻易秒杀敌人。

很有意思的是即时防御亦可发动第七感。当敌人攻击到你的瞬间之时，按下 L1 键就可以进入第七感状态，这与《猎天使魔女》里的魔女时间有异曲同工之妙。而且这种第七感状态不但不会消耗小宇宙槽，反而会增加小宇宙槽。这个系统想必是为有一定基础的动作游戏玩家准备的。



而按住 R2 键可以进入小宇宙爆发状态，同样会令小宇宙槽不断下降。和第七感相比，小宇宙爆发时敌人的速度不会变慢，只是玩家身上会出现一层斗气，同时全部攻击手段包括必杀技均会强化，连跳跃高度都会有所不同。

能力补正系统

本作在击倒敌人之时会出现 3 种颜色的宝珠，这 3 种颜色的宝珠是用来增加玩家能力的，分别对应攻击力、防御力和小宇宙槽。增加的能力会非常直观地写在画面的左上方，这些增加的能力一经提升，在玩家 GAME OVER 之前全部有效，而且可以累计。试玩版每一关都有 8 分钟的限制，一般来说 8 分钟的时间便已经足够让玩家的 3 项能力翻倍了。

宝珠出现的几率似乎和连击数有关，游戏中将连击数称为 KOW。本作的连击数很轻松就能上千乃至过万，但仍远不及原作中秒间 30 万的光速拳那么夸张。（笑）另外每打倒一定数量的敌人后也会获得宝珠作为奖励，这个和《无双》的百人斩有点类似，游戏中记为 BLAST。除了打倒敌人之外，破坏特定的物体也会出现宝珠，因此如有可能的话不妨多用必杀技拆房子。



精彩过场

去年的《火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 2》告诉我们，游戏对剧情的演绎可以比动画更好，而本作无疑正是在朝着这个方向去努力。在试玩版的三个关卡中，最精彩的一关毫无疑问是与金牛座黄金战士阿鲁迪巴的对决。与阿鲁迪巴的战斗和原作几乎一样，从一开始的被动挨打到最后的折断牛角，包括中间魔铃的指导，一切都得到了忠实还原。由于声优变更，这些剧情全部都是经过重新演绎的，对于 FANS 来说无疑是不容错过的。

与阿鲁迪巴对决的关键，正如原作一样，就是要效仿破解攻防一体的居合剑法那样，在其解除防御姿态的瞬间用彗星拳进行攻击。由于阿鲁迪巴出招很快，这就要求玩家通过进入第七感状态来准确还击。当然够厉害的人也可以直接通过瞬间防御来发动第七感。与金牛宫的战斗并不是原作中最精彩的部分，但表演效果已经比较令人满意了。



经过 TGS 的试玩之后，应该说本作的素质超出了我们的想象，具备了一款优秀的动作游戏所应有的基本元素。只是从目前的情报来看，游戏的要素似乎不算太多，耐玩度比较令人担心。另外游戏的高难度如果没有出彩表现的话，过多的杂兵战将会令游戏节奏变得拖沓。本作能否达到去年《火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 2》的高度，还需要观察一下。

TIPS 除了普通版外，本作还公布了豪华限定版的内容，限定版的包装盒外表采用原作中圣斗士用来容纳圣衣的盒子，质感十足。内容包括了星矢黄金版的限定版手办以及黄金版青铜圣衣的DLC下载码，售价为12580日元。

文 纱迦 美编 NINA



Part.2 狂欢节明星 HOT 12 权威报告

最终幻想ⅩⅢ–2

原名：FINAL FANTASY ⅩⅢ –2
机种：PS3/X360
厂商：Square Enix
游戏类型：角色扮演
发售日：预定 2011 年 12 月 15 日

回到日本主场之后，《最终幻想ⅩⅢ –2》果然展现出了惊人的魅力。作为目前为数不多的高清平台日式 RPG，《最终幻想ⅩⅢ –2》毫无疑问是值得所有曾经以及依然热爱日式 RPG 的人所期待。而从今年 TGS 展上的情况来看，本作的素质要比《最终幻想ⅩⅢ》更加优秀，这就更值得期待了。接下来就会为大家完全披露本作的独特魅力！

新的幻想

在《最终幻想ⅩⅢ》故事的最后，闪电一行人终于挫败了自称为神的法尔希们的阴谋。而失去众神之力支持的茧坠落到下界的脉冲大地上，两者合二为一，人类从此开始了全新的生活。但闪电也就此消失，再也没有人看到过她的身影。随着时间的流逝，人们逐渐接受了闪电已经死亡的说法，只有她的妹妹塞拉坚信她仍活在某处。

3 年时间转瞬即逝，一颗来自于天外的陨石打破了人们平静的生活。陨石令时空发生了混乱，来自异次元的敌人接踵而至，眼看着人类又到了生死存亡的紧急关头。这时一位名叫诺埃尔的青年出现在塞拉的面前，他是当世界迎来终焉时最后幸存的人类，通过时空转移来到现代企图改变历史。正是他告诉塞拉，闪电并没有死，她现在在一个受死亡与混沌支配的世界里成为了一名骑士。

“我想见到姐姐！”塞拉接过闪电送来的武器，勇敢地投入了战斗。



试玩版简介



本作的故事分两条线进行，一条是以闪电为主角，她目前身处混沌之地瓦尔哈拉，成为了一名守护女神エトロ的神殿骑士，骑着爱马奥丁投入战斗。而另一条线就是接续《最终幻想ⅩⅢ》的世界，主人公是塞拉和诺埃尔。本次 TGS 的试玩版和 E3 上的版本相仿，只能试玩塞拉篇，而闪电篇的故事是以影像交代的。

本次试玩版由前后两个部分组成，前一个部分是游戏的开始，诺埃尔刚来到茧，遇到了塞拉，又突然受到隐身巨人的魔掌进攻。这一战获胜之后会自动跳过剧情来到后一部分，这个部分的目的是要对付巨神阿特拉斯，这家伙的体积和堪比《最终幻想ⅩⅢ》里的法尔希·泰坦。普通情况下是无法战胜它的，你必须先找到阿特拉斯的制御装置将其弱化，才有可能取胜。由于现场试玩时间有限，几乎没有人能够达成这一目标。纱迦在受邀试玩无压力的情况下试了两次才成功。

从试玩版来看，游戏的画面（特别是战斗时）比前作要略差一点，不过这应该是与电影动作系统有关。本人在试玩 X360 版的时候，还专门研究了一下游戏的成就列表，一共是 31 个成就（可以想象 PS3 版就是 32 个），设置风格类似于前作，3/4 以上均为隐藏，可以看到的成就也都是战斗一定次数、击败某强敌之类的，看不出什么端倪。

©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA

重审战斗



本作的战斗系统和前作基本一样，同样是只能控制一名角色进行战斗，其他两名角色由 AI 来控制。目前还未发现能够调整 AI 行动的选项。一眼看上去战斗界面简直和前作没任何区别。指令输入方式也是一样的，可以按△（PS3 版键位，下同）立刻出招，也可以等 ATB 槽满之后再出招。重复指令、推荐指令这些也都有保留。

职业设定被保留了下来，在试玩版中出现了 ATTACKER、BLASTER、HEALER、DEFENDER 这 4 种基本职业。通过现场试玩发现，这 4 种职业的技能也和前作没有任何区别。玩过前作的人可以迅速上手。

战斗的核心思想依然是通过累计伤害令敌人进入 BREAK 状态，之后按倍率给予高伤害。试玩中发现 ATTACKER 减缓 BREAK 槽下降速度、BLASTER 大幅提升 BREAK 槽的设定也依然保留。除了增加了电影动作和怪物同伴外，本作的战斗系统可以说和前作没有任何区别。

现在惟一不太清楚的就是画面左下方的巨大剑型标志，从比例来看应该不会只是一个装饰。

电影动作



电影动作（CINEMATIC ACTION）是本作战斗系统的新要素，简单地说就是在战斗中会出现 QTE，根据玩家输入指令的情况会产生不同的效果。QTE 的种类包括：顺序按键、快速连打、摇杆出招等等，难度不高。当出现电影动作时，画面不会切换，直接从战斗画面进入剧情，毫无违合感。

在试玩版一开始对隐身巨人的魔掌的战斗中，只要玩家的 HP 被削减到一定程度之下就会发生两次电影动作，第一次是受到巨人的突袭，失败的话全员会受到大的伤害；第二次则是诺埃尔进行突袭，成功的话魔掌会立刻进人 BREAK 状态，用不了几下就能送它回家，但如果失败的话就要老老实实地蹭血了。大概是为了强调电影动作时依然在战斗中，在诺埃尔帅气的攻击动作中还会不断跳出伤害值，后面圣府军的火炮也是每命中一发都会跳出伤害值，看上去比较搞笑。

除去 QTE 式的电影动作外，本作的战斗中还会出现选项，例如在与阿特拉斯的战斗前，你有 4 个选择，包括询问、开打、逃走等。如果选择直接开打的话，那么你很快就会被秒杀。选择是通过按键来决定的，而且有时间限制。



怪物同伴

这是本作的一大新系统。在游戏中你可以捕捉怪物成为你的同伴。游戏采用 3 人组队制，其中塞拉和诺埃尔两人是必出战的，而剩下一个名额就给了怪物同伴。当玩家在战斗胜利后有可能获得怪物水晶，之后就可以令对应的怪物成为你的同伴了。怪物同样有职业设定，但怪物的职业似乎无法改变（至少在试玩版中是这样）。你可以同时带 3 个怪物出战，但同时只能有一个怪物参加战斗，要想将另外两个怪物调出来，需要预先在菜单中设定好阵型，之后在战斗中按 L1 换阵型。



本次 TGS 试玩版里可以带的 3 个怪物和 E3 版不太一样，这 3 个怪物是チョコボ、ケット・シ–、ハバネロ，分别对应 ATTACKER、HEALER 和 BLASTER。怪物同伴比较有特色的一点是可以放必杀技，只要蓄满怪物名下方的 FERAL LINK 槽就可以使用。像ハバネロ的必杀技是百裂拳，可以迅速积攒 BREAK 槽。怪物同伴的必杀技都是以 QTE 的方式使用的。

莫古利助手



可爱的莫古利在本作中正式加入，无疑又能拉回不少老玩家的心。这次的莫古利手里拿着一个时钟杖，在游戏中主要负责辅助工作，它最主要的功能就是在地图上移动时按 R1 键，这时会发动侦察魔法，令一定范围内的隐藏要素显露无遗。当场景中有隐藏宝箱时，莫古利会自动飞过去提醒你，之后用侦察魔法就可以获得宝箱里的道具了。此外对于那些离玩家很远而无法直接获得的宝箱，你可以把莫古利扔过去取得。不过这一招需要你和莫古利搞好关系时才能使用。

此外本作的遇敌系统也和莫古利有关。这回遇敌又回归了踩地雷的方式，不过当敌人出现后不会立刻进入战斗，莫古利会调出一个计时圈，计时圈会按绿、黄、红的顺序依次变色。如果玩家能在绿色时用○键砍中敌人就算先制。试玩版中这个计时圈相当宽松，基本上场场战斗都可以先制。



城镇冒险

无城镇和“一本道”是前作最受玩家诟病的两大问题，而这两大问题在本作中都会得到解决。试玩版中出现的场景名为ビルジ遗迹，位于在前作中已经水晶化的ビルジ湖附近，其周围已经在茧下落时崩坏，成为严禁出入的区域。虽然是个遗迹，但已经和一个小型城镇无异，这里有对遗迹进行调查的科研人员和防备怪物的警备军驻扎。与特定的人物对话会触发分支任务，在试玩版中有两个任务可接，分别是送东西和消灭指定敌人。前作的两个顽疾就这么轻松地被解决了。

在遗迹中玩家还可以四处探索，本作增加了一个专门用来跳跃的键，平时移动时也可以跳跃。而在特定的跳跃点使用，可以来到平时来不到的地方。这种跳跃点需要仔细搜索，也可以通过莫古利的侦察魔法调查出来。

此外在城镇中还会看到类似于前作中冥碑的东西，不过在试玩版中无法触发相关任务，看来还有待更进一步的情报。

时空罗盘

时空罗盘是本作最新公布的给力系统！由于世界受到陨石的影响发生了时空异变，在全世界分布着很多时空之门，启动时空之门需要用到名为“オ－パ－ツ”的道具。オ－パ－ツ是英语 out-of-place artifacts 的简写，意思是不属于这个时代的遗物。每个时空之门启动需要不同的遗物，遗物之间不能互相代替。

启动时空之门后，就会出现名为时空罗盘（ヒストリアクロス）的系统。通过这个系统，玩家可以来回穿梭于不同的时空之中，同一个时空区域会有很多门可以进入，通向的是不同时间的同一地区，而进入之后里面的敌人、道具、剧情也会大不一样，甚至场景也会有很大的不同。例如试玩版中登场的ビルジ遗迹在 AF005 年还是一片欣欣向荣的景象，但到了 AF300 年时就已经变成冰天雪地了。





游戏特典情报



本作的发售日在 TGS 上正式确定：12 月 15 日。考虑到 PSV 的发售日，这个时间还真是比较微妙。游戏会同时推出主机同捆版，名为 PlayStation 3 FINAL FANTASY XIII-2 LIGHTNING EDITION Ver.2，硬盘容量为 320G，采用特别设计，价格为 37960 日元（含税），发售日同为 12 月 15 日。同时本作还会与东芝的液晶电视レグザ（顺便插一句，本届 TGS 展上很多展台都使用了这款电视，效果非常好）、LAWSON、HMV 展开合作，具体内容日后发表。

本作的主题歌也在展会上正式公布，共有两首。日本和亚洲地区的 PS3 版游戏将采用ふくい舞的《约束の场所》为主题歌，而所有的 X360 版游戏以及欧美地区的 PS3 版游戏将采用シャリ－ス的《New World》为主题歌。

另外本作发售后会提供 DLC 下载服务，这个名为《Lost Report》的 DLC 会以不同的视角来回味前作的故事，内容是讲述圣府军特殊机关 PSICOM 的ヤ－グ・ロッシュ中佐以及骑兵队的リグディ这两人的故事，对于前作的故事将是一个有力的补充。这个 DLC 共有 6 话，目前尚不清楚是一起推出还是分开推出，是否免费也不得而知。

期待度 ★★★★★

玩家对待前作不再像过去的《FF》那样一面倒地叫好，这对于 Square Enix 的设计者来说无疑是重大打击。看得出来他们准备在本作中一雪前耻，要城镇有城镇，要分支有分支，还有时空罗盘、怪物同伴这种一看就知道会谋杀玩家不少时间的隐藏要素，本作的可玩性相信会比前作有一个质的飞跃！现在我们要做的就是耐心等待游戏的正式发售！



文 纱迦　美编 心の永恒

每年 TGS 都会吸引大量欧美媒体记者，今年也不例外。对于我们的欧美同行来说，在为数众多的日本游戏中，《灵魂能力Ⅴ》算是最值得关注的作品之一。虽然游戏最快也要到明年才能发售，但本次 TGS 展上展出的试玩版内容相当丰富，在 TGS 之前公布的全部 12 名角色均可使用。此次 TGS 报道团中有多名系列真饭，利用这次机会对本作进行了一番全方位的研究，相信这篇报道会让所有关注本作的人满意！

灵魂能力Ⅴ

原名：ソウルキャリバ－Ⅴ
机种：PS3/X360
厂商：NBGI
游戏类型：格斗
发售日：预定 2012 年初



上手初感

本作给人的第一印象就是画面不错！4 代在今天看来仍具有日本厂商中数一数二的画面表现力，而本作在 4 代基础上画面又有小幅提升，实际对战时双版本均无拖慢掉帧情况。值得一提的是试玩版中还专门收录了 4 代海盗船场景的改良版，在 4 代的 PS3 版里这个场景经常会出现掉帧的情况，而这回试玩版里双版本均无此类情况发生。纵观本次 TGS，除了《狂暴》等少数几个越洋参展的欧美大作，在技术力方面恐怕无人能出本作之右者。

本作的试玩版可以使用 12 名角色，相当厚道。NBGI 不但提供了双版本试玩，而且还有手柄和摇杆可选。试玩的内容只有人机战和人人战，看不到任何迷你游戏和剧情。12 名角色均只可使用 1P 版本，因此无法选择两个一样的角色对战。

最惊悚的发现是游戏取消了系列赖以成名的弹剑系统（GUARD IMPACT），无论是弹剑还是受流都不存在。在询问过工作人员后得知，设计者还没决定是否在本作中保留这一系统，因此在试玩版中没有做进去。



快速移动

能随意往画面内外移动的“八方向移动系统”一直是系列的特色，而本作将搭载全新的移动系统“快速移动（クイックム－ブ）”。该系统的使用方法为 22/88（方向参见小键盘，下同）。在之前的系列作品中，输入 22/88 会使出跨步侧移，如今的快速移动无论是启动速度还是移动距离都远比过去的跨步侧移快得多，同时角色脚下会出现刮风特效，以示和传统移动的区别。

其实就算没有快速移动，本作角色的移动也比 4 代要快很多。而利用快速移动可以瞬间闪过很多过去追向性良好的招式。拜此所赐，本作的对战感觉接近于评价最高的 2 代。

凪津（ナツ）

借助寄宿在自己体内的大妖怪アラハバキ的力量来战斗的年轻女忍者。凪津是由前作登场角色——多喜手把手教出来的徒弟，她是否能深得师傅的真传呢？



【角色资料】

性别：女　年龄：17岁　出生地：日本/出云
身高：166厘米　体重：52公斤　生日：8月3日
血型：O型　使用武器：忍者刀×2
武器名称：葛切（クズキリ）、淡雪（アワユキ）
流派：梦想拔刀流
家族构成：师傅——多喜
养母——千惠（封魔一族的族长）
寄宿在体内的大妖怪——アラハバキ

【使用感受】

基本上就是多喜的翻版，成名技均有保留，但架构间的转换不同。AA、BB（**A：横斩 B：纵斩 K：腿技 G：防御，下同**）后无法进宿，式妖弹后空投的指令变为 4A+B・6・8B+G，不可延迟输入。66B+G 的指令投健在，但动作变更。性格方面活泼开朗，和多喜完全不同。

©NGBI

兹崴(Z.W.E.I/ツヴァイ)



出于何种目的、背负着何种使命登上《SC V》的舞台都是未知数的谜之新角色。从身后的使魔可以推断出他的战斗风格将会是前所未有的。另外，Z.W.E.I/ツヴァイ只是本人对外声称的名字，并非其真名。

【角色资料】

原名：不明，自称Z.W.E.I
性别：男
年龄：不明（看起来20岁左右的样子）
出生地：不明　身高：182厘米
体重：81公斤　生日&血型：不明
使用武器：片手剑、名为“E.I.N.（アイン）”的使魔
武器名称：クロイツグリフ
流派：自成一派
家族构成：什么都没有说



【使用感受】

带着一只使魔作战，本体兵器类似于弧拐，距离由使魔来弥补。使魔的招式由组合键使用，虽然距离远，但是好像不能实现人和使魔同时打击的效果。招式威力偏大，实力不太好估。



即时防御

对于即时防御的概念大家应该不会陌生了，本作的即时防御同样是在对手攻击到你的瞬间按G键防御，成功的话角色身上会出现一道蓝光，同时大幅减少防御所带来的硬直。即时防御的最大意义就是可以破解AA、BB这样的连续攻击，以实战为例，阿斯塔洛斯的BB第二段被即时防御后，会被西格飞的3B确反。不过西格飞的AA第二段被即时防御后，不会被阿斯塔洛斯的6K确反，这说明即时防御带来的减帧效果并不固定。

即时防御无疑是一个非常强力的设定，回报大，容错率高，熟练之后恐怕对战时大家连AA、BB这种基本招都不敢出完吧。相信这一系统还会得到大幅改进。

必杀之刃

本作取消了前作的一击必杀系统，改而导入了全新的必杀之刃（クリティカルエッジ）设定。必杀之刃的设定接近于2D格斗游戏的超必杀技，全角色的共通指令均为236236・A+B+K。在试玩版中R2/RT为A+B+K，可以借此来简化出招。

发动必杀之刃需要消耗必杀槽，这个必杀槽出现于角色体力槽的旁边，必杀槽分为3格，每蓄满3格就可以蓄满一条必杀槽，在必杀槽上以数字1表示。在试玩版中最大可以蓄满两条必杀槽，即必杀槽上显示数字2。使用一次必杀之刃需要消耗整整一条必杀槽。

必杀之刃发动瞬间画面会处于静止状态，等于是瞬时出招，因此实用性相当高。不但可以接在浮空技后形成连招，而且能在对手出招时完美插动。从试玩版的情况来看必杀之刃还没有被打掉的情况，反倒是不少角色的必杀之刃还是防御不能的（如帕特罗克劳斯）。不过必杀之刃的威力也不算夸张，差不多就是1/4条血槽的伤害左右，华丽度还不错。



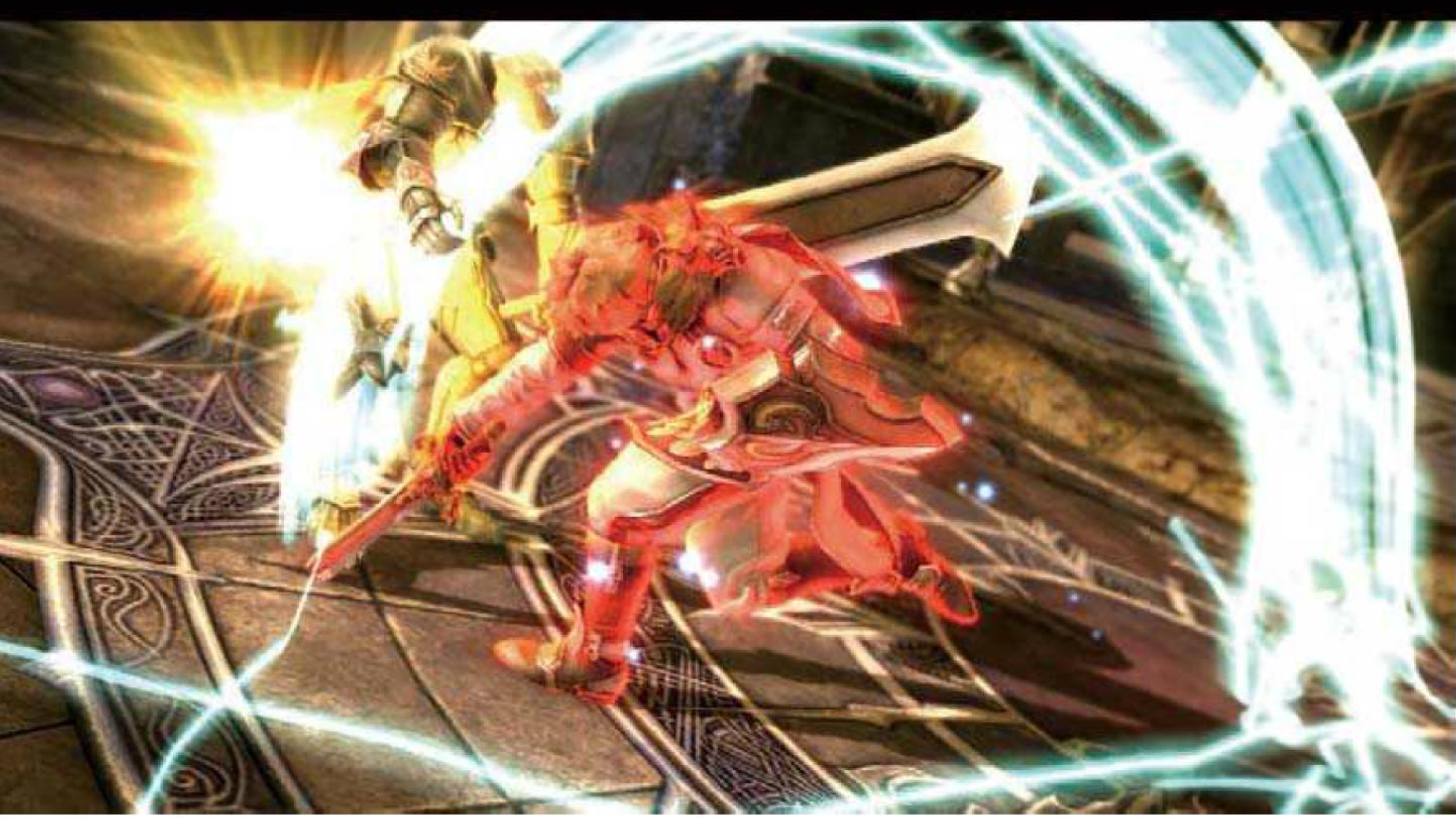
勇气之刃

如果说必杀之刃相当于是2D格斗的超必杀槽，那么勇气之刃就是2D格斗的EX必杀技。简单的说，勇气之刃就是耗费必杀槽而使出的强力攻击，每次消耗的是1格能量。不过勇气之刃并不是普通招式的强化版，而是全新的招式，发动的方法就是A+B+K三键齐按。

很多传统强招在本作中都变成了勇气之刃，像御剑平四郎的招牌技2KB，这次就变成2K・A+B+K，这就意味着这招不能无脑连发了，不过在这一招后可以按B再追加一下，作为补偿；而艾薇的代表指令技“收束する世界”这次就变成了A+G・A+B+K，虽然要耗一格气，但出招指令大幅简化。

不难看出，勇气之刃的导入事实上算是对角色平衡性的一种修正。而且勇气之刃并不能目押使出，必须一口气输入指令才能成功。例如使用艾薇时就不能通过目测A投是否命中后再决定是否追加指令，御剑也不能在目测2K命中后再耗气进行追击。

必杀槽的累积条件不明，已知攻击和防御都会增加。另外在五局三胜制的比赛中，任意一方输掉两局之后，系统会赠送其一条必杀槽。





期待度 ★★★★☆

出场阵容经过大幅调整后的本作果然给人耳目一新的感觉，勇气之刃、必杀之刃的导入让游戏有了 2D 格斗的玩法，虽然只是一个试玩版，但是看出了制作组求新求变的决心，平衡性感觉也有明显上升。不过客串角色、单机模式、自创角色这三大娱乐要素目前还未公布，多少让人有些遗憾，希望早日看到相关的情报。

部分角色小感

以下是通过本次试玩后对一些角色的感受，由于时间有限，加上这只是一个初期版本，相信与正式版会有较大不同。

琵拉 :动作与和索非蒂亚基本相似，目前只试出 66A+B 动作被取消。不过很多动作性质相同但演出不同，如 236B 后的拔剑，琵拉会整个人倒在对手身上，靠身体的重量来刺伤对手。而著名的“幸福摔”（66A+G）也完全保留，只是动作变成了一个跳马式的姿势然后坐下来。不过琵拉的个性极度弱气，说话有气无力，有个胜利姿势甚至是当场昏倒，看来人气必然不低。顺带一提的是琵拉的声优是佐佐木望。

帕特罗克劳斯 :本来以为会和卡桑德拉有些接近，但实际一看发现基本是全新动作。1A 是蹲姿打下段，感觉较强。236B 对地性能不佳，耗气可以追击。B 系攻击威力大、出招慢。必杀之刃防御不能，非常强力。

西格飞 :本次试玩中感觉变化最小的角色，4 代的构全部健在且招式也没怎么变化。必杀之刃必须和对手在同一条线上时才能全中，试玩版中经常出现 BUG 无法全中。

艾薇 :保持了每代必变的传统，这次的出招又有明显不同。最大变化是经典的女王踩出法变更，试了很久也没试出来。构之间的转换完全变更，需要重新记忆。收束する世界变成了勇气之刃，而“罪人”出法不明，必杀之刃是全新的投技，将其禁锢于空中施以鞭击，非常华丽。





其他情报汇总

通过这次试玩版，还能看出很多端倪，游戏的开发度已经达到了 40% 以上，看来很多内容的大致框架已经确定，这里把目前得知的情报总结一下。

1. 依然会有自创角色系统，固有角色也可以换装。

2. 虽然取消了一击必杀系统，但是崩防的设定保留，被崩防后角色同样会陷入类似 4 代中的大幅硬直状态。

3. 爆衣系统依然保留，也同样分上中下三段。如琵拉的上段爆衣是全部头饰消失，下段爆衣是裸露双腿。但爆衣时无特别提示，经常比赛结束时才注意到已被爆衣。

4. 选人画面有 32 个空格，比 4 代要少。

5. 本作的剧情演出由 CC2 负责，相信会比前作有大幅提升。

6. 拆投动作和 4 代接近，试玩中没有看到特殊拆投动作。



薇欧拉（ヴィオラ）

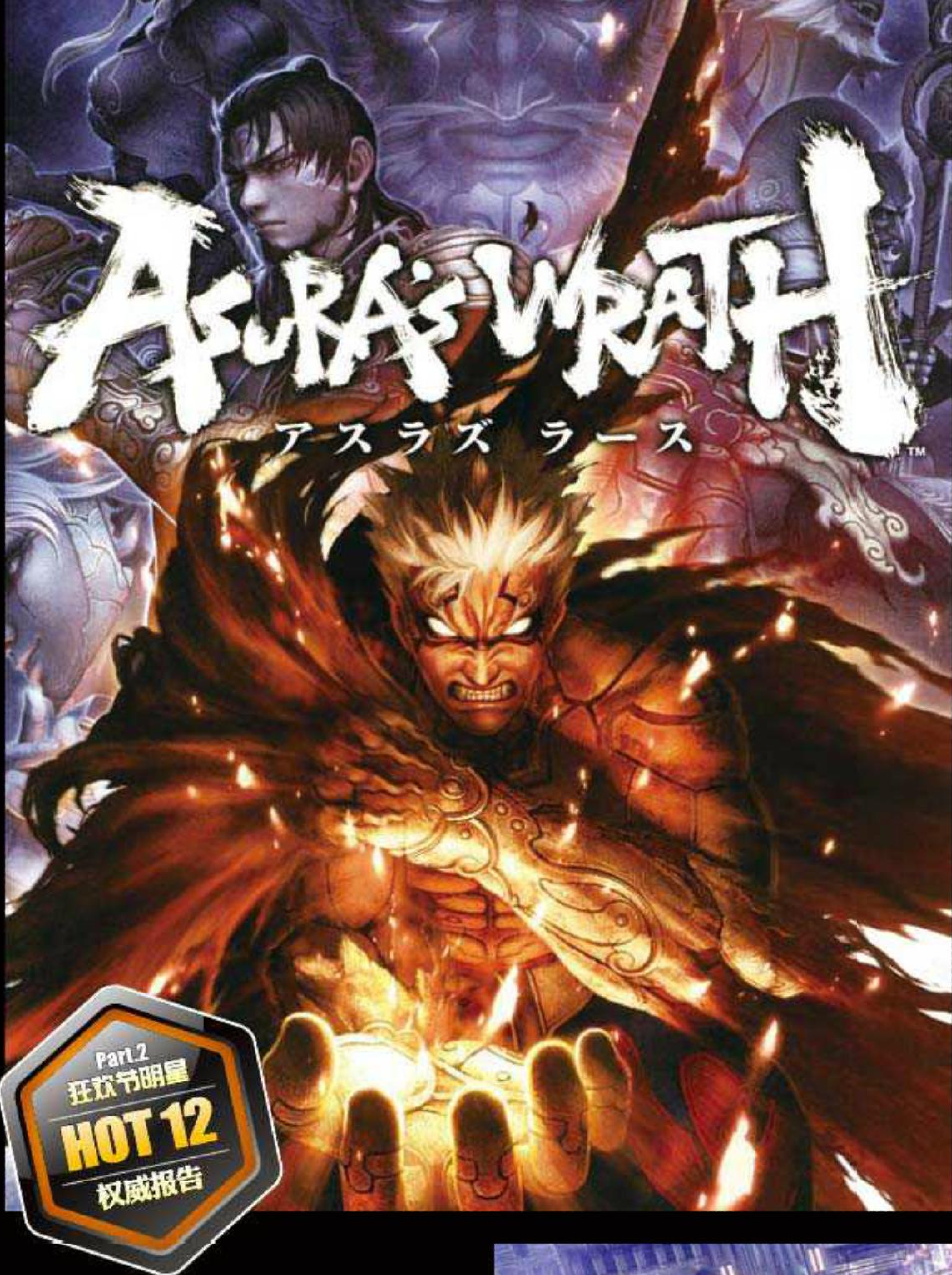
操纵着神秘宝石的薇欧拉失去了记忆，目前是一名和兹崴一同行动的流浪者。从她冷艳的眼神中似乎映射出了自身的过去。薇欧拉的右手上带着铁制的锐利指套，不知道是否会应用在战斗中，相信她的招式演出会令玩家耳目一新。





【角色资料】

性别：女
年龄：观星达24年
出生地：可以看见蔷薇和百合的地方
身高：161厘米　　体重：49公斤
生日：女灶神维斯太节　　血型：红蓝两色的捻线
使用武器：圆形宝石
武器名称：クアトゥオル・オルビス
流派：アルス・プラネタルム
家族构成：不记得自己的家族构成，为了回忆起过去而跟着兹崴



文 胜负师 美编 NINA

《阿修罗之怒》在本届 TGS 上可谓风头正劲，不仅在试玩区人气旺盛，还被官方授予了“游戏大赏未来赏”，或许这样具有冲击力的作品才能代表日本动作游戏的创新与未来吧。本作是今年 TGS 我最关注的作品之一，在试玩时把注意力更多地放在了 QTE 以外的地方，应该说和以前纯看情报、看视频的感受差别还是非常大的。只有这样的亲手体验才能了解更多细节。

体验型连续活剧

本次 TGS 提供的了两个关卡的试玩，一个是玩家非常熟悉的巨神华仙，就是可以变得比地球还大的 BOSS。还有一场是与阿修罗的师傅欧卡斯的战斗，在德国游戏展的活动中，制作人曾经演示过这场师徒大战。非常意外的是，在我试玩时，展台小姐问我是要试玩第五话还是第十一话，我原本以为这两场 BOSS 战是游戏比较初期的内容，没想到已经是第五和第十一关了。以七八个 BOSS 来算，这游戏岂不是得四五十话？

官方将本作的类以定义为“体验型连续活剧”，是一款重视表演性和剧情体验的作品，其特殊表现形式灵感据说来自于 CC2 社长松山洋十分喜爱的美剧。每一话相当于一关，而每一关又会由五个部分组成：首先是前情提要带出本话标题；进入本关 A 段，剧情过后便是战斗；战斗至高潮处 A 段结束，进入中场休息，也就是一般电视剧放到一半插播广告的时候，不过游戏中应该不会插广告，只是为了调节一下玩家的神经；进入本关 B 段，战斗胜利后新的危机出现；最后是次回预告。基本上每一话都会以这种形式推进，当然，并不是每一关都有 BOSS 的。

在试玩区看新预告片时，赫然发现阿修罗的宿命对手夜叉也是可使用角色之一，多主角的设定或许会为充满戏剧性的本作带来更多变化。

阿修罗之怒

原名：ASURA'S WRATH
机种：PS3/X360
厂商：Capcom
游戏类型：动作
发售日：预定 2012 年内





怒与欲的大对决





第五话的巨神战和 E3 时的 DEMO 相比只有很少量的调整，难度也比较低，因此我把试玩重点放在了第十一话上。可能是因为节省时间的关系，这个试玩版只有战斗的部分，制作人曾演示的师徒二人一起泡温泉、喝酒、与美女互动等场面都省去了。因为离屏幕很近，可以清楚地看到人脸和身体上类似素描一样的处理方式，动态画面以及特效处理都还不错，缺点依然是场景相对简单，当然也可能是因为在月球上的缘故。

这次特别关注了一下 QTE 以外的操作，居然和 CC2 的《火影》操作以及手感极为相似，打击感也很接近。如果习惯于□键是普通攻击的话会很不适应，因为到了这里就变成牵制用的飞行道具了。师傅的攻击力还是比较高的，而且有刚体，小有难度，无谋的硬拼胜算不大，能诱发一些小 QTE 的话就能缩短战斗时间。除了以前介绍过的打满之后就能发展下一段剧情的怒槽，还有一个气槽相当于变身槽，蓄满后可以变成六臂状态，除了各项能力上升，招式会有变化。

老师的“无限剑”非常神棍，在试玩版最后的 QTE 部分从月球顶着阿修罗一直冲向地球，再把地球刺穿的画面比巨神大如地球的躯体更加令人发指，看来之前制作人宣称“人形 BOSS 一样能给玩家以巨大压迫力与绝望感”所言不假。

QTE 从系统角度没有太多要说的，只有一点，就是 QTE 有按键的精准度区分，不过并没有看出按得特别准与及格之间有什么不同的效果，按照《火影》的经验，可能会与战斗评价有关。不过到目前为止还没有公布过评价画面，所以尚不能确定。

©CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED.

重要角色介绍

阿修罗的对手是被称之为“世界之牛耳”七星天，他们都曾是阿修罗的战友，个个身怀绝技。我们之前介绍过“暴”之巨神华仙，最后变得如星球般巨大，却依然抵挡不住阿修罗愤怒的一击。这一次，我们将公布所有七星天的成员，还有故事中的关键角色——阿修罗的女儿。



迪乌斯

CV：江原正士

统治着整个世界的七星天首领，曾是守护神国的八神将的总司令。在其发动政变，将神国的最高统治者杀害之后，集结了除阿修罗以外的其他神将成立了七星天组织，是杀死阿修罗妻子，囚禁阿修罗女儿的元凶。



欧卡斯

CV：石塚运升

盲目的豪杰，掌控世界的七星天之一。过去曾是阿修罗的师傅，有着猛如狮虎般豪放磊落的性格，在战场上所向无敌。擅长使用巨大太刀，但身体的碰撞中也能感受其高深的功力。师徒之间的对决会将两人的命运推向何方？



密斯拉

CV：钉宫理惠

阿修罗的女儿，因为具有高深莫测的神力而被选为巫女，是神国中重要的存在。因为她具备极高的资质，所以迪乌斯发动政变的时将其抓走。阿修罗与七星天对抗的目的，也正是为了将爱女从虎口救出。



谢尔盖

CV：飞田展男

世界的控制者七星天之一。谢尔盖是个对美极端迷恋的人，虽然有着如同舞蹈般的优雅战斗风格，但对一切敌人都会毫不留情，彻底歼灭。不想被这个家伙挡住前进的步伐，那么狠狠抽对这张令人讨厌的脸吧！



夜叉

CV：诹访部顺一

统帅神国军队的大将，七星天之一。冷静沉着，文武双全。拥有神速的体术，其实力在七星天之中出类拔萃。夜叉是阿修罗永远的对手，如果说阿修罗代表刚的一面，那夜叉的神速则代表着柔。面对这样强大的对手，阿修罗又有胜算几何？



卡尔洛

CV：大塚周夫

操控世界的七星天之一。作为诡计多端的军师很少参加战斗，其才智深藏不露。能一边浮游在半空一边使用拐杖上附装的轮子来快速移动，亲自指挥神国军的舰队，面对阿修罗，他必然不会站在第一线，而是会用各种计谋将其埋葬。



奥嘉

CV：本田贵子

七星天中惟一的女性，担任七星天领袖迪乌斯副官的妖艳女子，率领迪乌斯直属的近卫军，同时她也会以指挥官的身分统领大军，直接投入战场。由于奥嘉十分仰慕迪乌斯，因此对其十分忠诚，唯命是从。

期待度 ★★★★★

之前曾对有如此之多 QTE 的《阿修罗之怒》有所怀疑，但情报抽丝剥茧般逐步公开之后，对于本作的期待也是层层叠加。仅目前公布的两场 BOSS 战就已经把地球折腾得天崩地裂，还有至少五个 BOSS，还有夜叉的戏份，还有幕后黑手……很难想像 CC2 的想像力还能天马行空到何种程度。而且杂兵战的部分曝光不多，也很有平中见奇的可能性。现在只希望游戏能在明年上半年推出，若是再经历两个游戏展，岂不是又要公布两个 BOSS，那也剧透太多了啊！



文 纱迦 美编 anubis

忍者龙剑传3

原名：Ninja Gaiden 3
机种：多机种
厂商：Koei Tecmo
游戏类型：动作
发售日：预定 2012 年内

对于核心动作玩家来说，《忍者龙剑传3》毫无疑问是本届 TGS 上最值得关注的游戏。系列原制作人板垣伴信已经离职 3 年，目前 Team Ninja 的老大是被玩家戏称为“小弟”的早矢仕洋介，他上台之后还未拿出过一款像样的原创作品，因此这次的《忍者龙剑传 3》很受玩家关注。早在今年 E3 展上，我们便一睹本作的风采，不过当时那个试玩版的部分设定颇受非议，如今时隔 4 个月展出的最新试玩版究竟有什么进化呢？本次 UCG 的 TGS 报道团中有多名《忍龙》高手，本次报道便由曾豪取 X360 版《忍者龙剑传Ⅱ》1250 点成就的纱迦为大家献上！

剧情强化

9 月 16 日，本作的制作人早矢仕洋介在 Koei Tecmo 展台现场举办了一场对《忍者龙剑传 3》新要素的说明会，会上透露了不少信息，其中最重要的一条是本作会重点刻划剧情。本作的剧本由加藤正人负责。加藤正人从 1988 年街机版《忍者龙剑传》开始，为众多 Tecmo 游戏撰写过剧情。这次的游戏除了会继续将隼龙刻画为日本的黑暗英雄之外，还会重点表现当古老的忍者身处科学技术发达的现代时的苦恼。

在游戏的一开始，隼龙在伦敦遇到“假面导师”，右腕受到“杀戮之凶手”的诅咒。该诅咒包含至今被龙所杀者的呻吟、对杀人者罪业的报应。不断杀戮带来的右腕疼痛让隼龙深受折磨。之后在伦敦发生了大规模武装暴动，英国首相官邸也被暴徒控制，日本防卫省涉外事务次官石神谦拜访隼之里请隼龙出山。这回扮演“龙女郎”的是美月·马克罗德，官职为航空自卫队特殊防卫队的一等空士。整个故事就从伦敦开始了。



英雄模式

为照顾新手，本作会将游戏分为英雄模式和忍者模式。忍者模式就是系列传统的玩法，适合老手。而英雄模式是为新手和不擅长动作游戏的人准备的，英雄模式并非是通过削减敌人的能力和 AI 来让初学者顺利过关，而是会在游戏中适时给予帮助。例如当玩家不知道下一步该干什么时画面上会出现按键提示，HP 降到一定程度时会自动防御等等。实际试玩时当隼龙陷入红血濒死状态时，就会如有神助般地巧妙躲闪和防御敌人的攻击，这和《猎天使魔女》的最低难度设定有些相似。

难度方面，系列一贯的 NORMAL、HARD 难度依然保留。本作的最高难度将名为“超忍道”。在 TGS 的试玩版中，只有 NORMAL 和 HARD 可以选择。不过 HARD 打起来也是压力不大，总体感觉比 2 代要低一个档次。

©TECMO KOEI GAMES CO., LTD.TEAM NINJA All Rights Reserved.



试玩版简介

本次 TGS 展出的试玩版与 E3 展上的版本基本一致，同样是发生于伦敦街头。不过经过 4 个月的调整后，这个试玩版显得更加成熟，一些被人诟病的地方得到了改善，也加入了诸如忍法之类的新系统。

试玩版中隼龙只有最基本的龙剑作为武器，龙剑的招式与 2 代相比变化不小，2 代中的主力断肢技风车斩、虎咆、斑鸠、鬼无双动作都略有不同。招牌技饭纲落依然存在，而且出招方法依然是□△□□□△（PS3 版键位，下同）。风驱存在，但首切投被取消，代表技飞燕也被改掉了，现在的飞燕指令是一个空对地的投技，打中敌人后隼龙会将刀插入敌人身上再顺势倒地，之后按□或△可以直接对中了这一招的敌人施以终结技。

值得一提的是在 E3 展上难倒无数人的“叹息之墙”这次在 TGS 展上又难倒了不少人。本人在玩之前已经有心理准备，但依然失败了数次。这个爬墙的操作比较怪异，L2 和 R2 代表你的左右手，必须时刻至少有一只手搭在墙上时才能保证不掉下来，换句话说就是要交替按下 L2 和 R2，且 L2 和 R2 不可同时放开。这回爬墙就没有杂兵骚扰了，不然这个操作还要按○扔镖的话估计要卡上很久。





忍法系统

这回 TGS 试玩版相比 E3 试玩版的最大不同，就是加入了忍法系统。忍法的发动方法是△＋○同时按，试玩版中仅出现了一种忍法：爆炎龙。不过忍法的威力夸张之极，发动后会出现特写，一条巨大的火龙盘旋于街道，不但能消灭敌人，而且能炸开部分建筑物。忍法放完之后，没死的敌人也会陷入恐慌状态，这时就可以走过用终结技逐一干掉。不过多放了几次忍法之后发现，发动忍法时的特写镜头原来是原先录制好的，不管你在这个场景的哪个地方使用忍法，出现的动画都是一样的。

这回忍法不再是像 2 代那样靠获得特定道具和魂来取得，而是有一条专用的青色忍法槽，通过不断攻击敌人来让忍法槽增加，变满之后就可以发动忍法。而更重要的是，如果在忍法槽全满的状态下结束战斗，那么忍法槽会清零，而不能保留到下一场战斗中。如何快速增加忍法槽可能会成为本作的一大重要课题。

新要素汇总

除了以上要素之外，本次 TGS 上还公布了不少有关本作的新情报，包括：

1.L2 的滑铲非常给力，大量 QTE 中会用到，而且能组合到招式中。

2. 按下右摇杆会显示正确的前进方向。

3.PS3 版支持 PS MOVE 操作。

4. 有在线多人合作模式，最多 8 人，同样是接近于挑战模式的方式。

5. 暂时没有提供体验版下载的计划。

6. 舞台很多，在伦敦结束之后隼龙会来到沙漠等其他场景。

7. 目前的开发度大约在 50% 到 60% 之间。

期待度 ★★★★☆

本作当然是值得期待的。但从试玩版的情况来看，只能用一个字“乱”来形容。游戏画面整体偏暗，加上断骨系统的特性，打的时候确实感觉看不清，在高难度下这就可能很致命了。从上文不难看出，其实绝大部分要素在 2 代中便已经出现过，只是进行了一些修改，好不好还有待检验。值得肯定的是游戏的视角问题有了长足的进步，即使是在狭小空间中战斗时的视角也非常舒服，这点还是值得肯定的。

断肢→断骨

此前制作人就反复强调，本作的最大变化就是断骨，即砍杀时会感受到骨头的阻力。简单地说就是当敌人进入特定状态（如恐慌、濒死时）靠近敌人按□或△就可以发动终结技，用华丽的动作将敌人分筋错骨、一击必杀。

不过从试玩情况来看，断骨系统在华丽度上虽然比 2 代的断肢终结要华丽不少，但也要乱得多。原因在于混战之中玩家很难一眼看出哪些敌人是可以使用终结技的，好消息是这次的终结技是按□和△键均可使出，这样就减低了玩家误操作的几率。

之前 E3 展的试玩版中出现了大量 QTE，因此深受老玩家的诟病。其实 2 代的终结技亦看成是 QTE，只是没有按键提示。这次的试玩版则是大幅降低了 QTE 的出现频率，仅在第一次与敌人交战以及长时间不使用终结技时才会作为提示出现。当然一些剧情演示中的 QTE 还是存在的，不过这种强化演出的 QTE 并不会破坏游戏节奏。


■美月・马克罗德



血手超杀

本作中隼龙的右臂受到了某种神秘的诅咒，右手因变异而显得有些浮肿，上面则布满了血咒。在游戏中每杀掉一个敌人，右手就会因敌人的鲜血而聚集能量，当能量蓄满时右手会发出红光，此时便可使用一次超杀。这个血手超杀的发动方法是按住△键不放，发动后会把附近的敌人全部杀死，而且具备破盾崩防效果，相当强力。从性质上来说它和 2 代的吸魂超杀非常接近，只是无需吸魂就能发动，而且发动速度很快。但由于需要杀死一定数量的敌人才能蓄满能量，所以实用性未必会比 2 代的吸魂超杀强。



文 奈落　美编 心の永恒

最初以《寂静岭 8》为序号的本作开发任务由 Konami 本社交给了捷克的 Vatra Games 工作室，其中有不少 2K 捷克的员工，该小组并没有什么值得关注的作品上市，Konami 敢于大胆放手将自社历史悠久的系列作品最新作交给 Vatra，可谓相当大胆，作为系列的 FANS，在敬佩放手的 Konami 和接手的 Vatra 勇气的同时，心中也一直抱着一股强烈的担忧。本作正式更名为《寂静岭 暴雨》，雨水在本作中占据了重要的地位。



Part.2 狂欢节明星 HOT 12 权威报告

全新的故事 和系列前作角色全无关

和《寂静岭 归乡》一样，本作的故事虽然发生在寂静岭小镇，但是这并非是我们在系列最初几代中熟悉的那个小镇布局，角色也和 The Order 或初代主角 James 没有什么关系。





男主角墨菲·彭德尔顿（Murphy Pendleton）是一名囚犯，因为一些原因而被转移监狱。这是暴雨之夜，转移囚犯的大巴行驶在 95 号洲际公路上发生事故，冲入森林，墨菲得以脱离大巴，却误入寂静岭小镇，接受属于自己的“审判”和“救赎”。

每个人心中都有一座寂静岭。这是系列一直贯彻的主题，也是本作能够如此发展的原因所在，大雾的小镇中藏着未知的未来和主角已知的过去，一切都要玩家一步步挖掘，寻找主角内心的故事。邪恶属于里世界，在寂静岭中拨开层层迷雾找到真相的过程,就是一个人如何正视自己的“真实”和情感的过程。故事中的一个神秘男孩值得注意，应该是年轻版的墨菲，但是并未得到确认。主角的身世之谜还要等玩家到游戏中挖掘。要知道，在寂静岭中，没有一个人是无辜的。

寂静岭 暴雨

原名：Silent Hill：Downpour
机种：PS3/X360
厂商：Konami
游戏类型：动作冒险
发售日：预定 2012 年 3 月 31 日

现场试玩 恐怖亲历

《寂静岭 暴雨》的试玩台在 Konami 搭建的小黑屋中，一共 6 台试玩机其中两台是 3D 版本。3D 版画面表现比较令人满意，3D 效果明显，颜色也没有偏暗很多，帧数也与 2D 版差别不大。游戏的第一感觉是画面非常好，画面虽然昏暗但是场景丰富，建模和渲染也比较优秀。角色的动作自然流畅，容易定位，比之前作品的“沉重手感”要好。但是主角的实际面部建模嘛……稍微有些大众脸。试玩版上来就是解谜部分，主人公在一个类似下水道的地方，目的是搭乘一部电梯离开这里。这里要按照提示看板转动空中三个水槽，让水顺着留下，方可接通电梯的动力装置。乘坐电梯到下一个场景就会遇到战斗，本作的战斗与之前差别不大，音效和恐怖气氛的渲染依然极其出色，但是打击感和战斗中位移控制就稍显逊色。另外，人物在手持电灯时是不能跑动的，反复切换对操作有一定要求。往前走经过几个简单谜题，值得注意的是本作的开门方式很有创意，强调直感让压力大增。试玩版最后部分是一个小 BOSS 战，恐怖气氛在次时代游戏中属于上上成，BOSS 的行动也比较难以捉摸，打死这个 BOSS 后试玩版也告一段落。

期待度 ★★★★☆

就目前的情报和试玩体验看，本作的各种细节还不够完善，进一步打磨是非常必要的。之前官方公布的美版 10 月 25 日发售日已经成为泡沫，亚马逊给出的最新发售时间是 2012 年 3 月 31 日。希望到时候，游戏的素质可以随时间而有所提升，这才不辜负系列 FANS“死不瞑目”一样的苦苦等待。“《寂静岭》系列”的音乐向来是玩家追捧的对象，系列作曲家山岗晃早已确定不会担任本作的作曲者，而由 Daniel Licht，《嗜血法医》(Dexter) 等影视作品的作曲者接替。

回归初代的可能性和必要性

故事和营造气氛是寂静岭系列的最大看点，本作力图回归系列初代的感觉，至少游戏的制作人在数次采访中都如此表示，但是实际情况并不乐观。首先是系列初代存在于当时那个主机年代，当时的游戏模式只能在当时留给人最深刻的印象，“寻根”需要得到发扬，而不是套用。

游戏目前展示的内容，大多发生在野外，雾气迷蒙的森林和诡异的山洞，以及像巨大工厂一样的建筑物，其实这已经和系列之初那种在真实的城市中寻找生活的蛛丝马迹偏差甚远。不过制作组称本作的故事发生在寂静岭东南部，而且地图要比系列中任何一部作品都要大，但是小镇的面积再大也只不过那数条街道、一两个公园、医院、学校和湖，在联想如今看到的巨大森林，可以轻松在脑海中构建出本作的场景概况。嗯！是不是想起了什么游戏？没错，阿兰醒醒，啊不，《心灵杀手》(Alan Wake)。











本作也许不会带给我们系列最初几作给我们的震撼，但是肯定会带给我们与系列前作截然不同的游戏感受。在经历了 Wii 版《寂静岭 破碎的记忆》“没有战斗环节”这一设定的洗礼后，重拾撬棍的新主角将拥有系列最自由的战斗系统。本作中，玩家可以捡起场景中的各种道具直接攻击敌人，螺丝刀、斧子、石头或木头椅子，挥舞起来攻击敌人，不过游戏的打击感却依旧如系列作品一样孱弱。本不擅长于此，玩家也并不追求在寂静岭感受爽快的战斗，制作组执着于此的进化之处，表现出来的却是如“用湿报纸抽人”的感觉。角色本身的移动、推动物体和挥舞不同的道具，其实是可以感受到不同的重量感的，但是这重量感没有表现在打击感上，接触敌人身体时软绵绵，回馈感差。

游戏的解谜要素得以保留，推、拉、转、找，利用场景中的道具解谜这样的设定我们看了太多，在目前公布的细节来看，还没有值得关注的亮点，倒是试玩版中推动沉重矿车的冗余环节除了“推一下”这个动作外，别无任何动脑之处，这和系列前作那些甚至接近谜语的字谜和精妙小机关无法比拟，希望正式版中在解谜这方面可以继续加强。但是不要抱太大希望，这已经不是日本制作人执着的那个日式的细腻和欧式的风格相结合的 cult 经典了。

本作会像系列作品一样提供不同的解谜难度供玩家选择。搜集的解谜线索会保存在主角的资料夹里，包括地图、笔记、提示、剪报等，从这些线索中还会展开分支任务，不玩支线任务的话，本作的主线任务完成时间在 8 到 10 小时左右。

文 FAN & 奈落 美编 NINA



在 TGS 前便已经公布的《龙之信条》，其故事背景中所应用的元素，绝大部分都来自于西方奇幻，各种传说中的怪物们一一登场，既有强大而充满智慧的巨龙，也有长着三个头的奇特怪兽奇美拉，凶猛而高傲的狮鹫和哈皮鸟、地精与蜥蜴人这些常见的类人生物。但最为引人注目的，还是游戏本身的系统，在欧美式的故事背景中，卡普空祭出了他们老练的动作游戏系统，将与巨大怪物对战的过程变为了极具真实感的生死交锋，各种来自于"《怪物猎人》系列"的要素加入让人眼前一亮，更为令人赞赏的是本作显然也参考名作《汪达与巨像》里头和巨大生物搏斗时的攀爬系统，使得玩家可以操纵游戏角色跳到怪物身上与其搏命厮杀，冲击力十足。

Part.2 狂欢节明星 HOT 12 权威报告

龙之信条

原名：Dragon's Dogma
机种：PS3/X360
厂商：Capcom
游戏类型：动作
发售日：预定 2012 年

屠龙勇士

龙，是西方奇幻故事中永恒的经典要素，这些身形庞大的巨兽有时候代表着可怕的灾难，有时候却也代表着光明的启示，无论如何，当龙出现在天空中，便预示着有能够影响世界的大事件正在发生。在《龙之信条》当中，巨龙也是故事的重要元素之一，他们不但会成为主人公展开冒险的因由，也会成为主人公在前进路上的阻碍。

●红龙



▶角色的自定义系统很丰富。



在故事的一开始，主人公的村庄遭到袭击，巨大的红龙不但毁灭了村庄，还夺取了主人公的心脏。但主人公并没有死去，却成为了命中注定要屠杀巨龙的"觉者"，踏上了复仇的道路。而在这条道路的终点，主人公将要面对的，自然就是与自己有着深仇血恨的红龙。

这头巨龙并非是残暴的野兽，他拥有着远远超越人类的智慧，是什么样的动机驱使着这头能够征服苍穹的巨龙，对一个小小的村庄做出如此残暴的行径，这想必也是主人公需要的答案。但巨龙是不可能轻易开口的，惟一能与他对话的方式，就是刀剑相向！



●黑龙

这种龙类体型并不如红龙巨大，看起来似乎也并没有高等的智慧，但作为龙族中的一员，它们同样拥有能够在高空中翱翔的翅膀，一张血盘大口中仍然能够喷出灼人的烈焰，想要打败这种巨兽，必须先经过一场苦战。不知道藏在它们巢穴中的财宝里是否有能够让角色变得更为强大的神兵利器。

©CAPCOM CO., LTD. 2012 ALL RIGHTS RESERVED

数量丰富的同伴



●“觉者”的号召力

似乎在成为“觉者”后，主人公的身份变得相当特殊，在冒险旅途的路上，不断有因为听到他的身分而前来加入队伍的同伴，他们来自大陆上的各个地方，有着不同的外貌与战斗技巧，有的是身披重甲的强大战士，有的是眼神如猎鹰般锋利的射手，有的是掌握了强大超自然力量的魔法师。依靠着这些同伴的帮助，主人公才能够得到足以挑战各种强大怪物的力量。





现场试玩详解



本次 TGS 提供的《龙之信条》试玩分为两个部分：使用刺客挑战旷野的鹰兽；使用剑士挑战地牢的奇美拉。现场时我们选择的是剑士。



本作的打击感没有辜负 Capcom“动作游戏天尊”的美誉，在次时代动作游戏中属于上上品。试玩版的 X360 的键位操作为：A 键跳跃，X 键小攻击、Y 键大攻击。按住 LB/RB 再加上 X/Y/B 三个键分别对应盾的三个技能和剑的三个技能。LT 为收纳武器，RT 为抓投。十字键可以对同伴做出简易指令。右摇杆按下为视角复位。地牢关卡一开始系统就提示玩家打开道具栏装备油灯，才能照亮周围。游戏的画面基于 Capcom 自家得意引擎，非常棒，在日产游戏中属于极品。但是动起来帧数不足的问题比较明显。跟着一位同伴往前走来到一个可以继续召唤同伴的石碑，再召唤两名同伴组成四人队伍。这时会刷出一些普通怪让玩家试试身手，本作角色 HP 下方有一条气力槽，时需使用技能攻击的话就会消耗，耗尽则进入不利状态。目前来看剑士的技能有两个突进技和一个向天空十字挥的技能，技能效果比较朴素。RT 键可以抓举敌人与同伴接力配合，盾牌的格挡技能可以形成类似“弹返”的效果。几批敌人之后，终于要对战 BOSS 狮头奇美拉。这个 BOSS 的攻击欲望很强，而且需要按部位击破。BOSS 战时，本作的一大缺陷就显现出来了，视角会出现异常，导致战场比较混乱。而且同伴的 AI 不太令人满意，倒地后需要玩家上前按下 B 键进行救援，而呼叫救援和回复时 AI 就有些迟钝了……与奇美拉对战的有效办法是利用 RT 攀附在 BOSS 身上攻击，BOSS 的 AOE 攻击时及时闪避。再配合气力槽短时间不减的药即可搞定 BOSS。



▲这张官方的按键说明上有一个巨BUG，不知道大家看到没有？

期待度 ★★★★☆

动作游戏天尊挑战全球玩家审美。游戏的基本素质优秀，玩法新颖，战斗设计坚实。希望正式版解决掉帧问题，完善视角问题。



文 胜负师 美编 anubis

须田刚一的新作《链锯甜心》是一款颇受动作游戏玩家关注的作品，天马行空的故事背景、个性十足的角色、夸张的动作、搞怪的桥段……一个都不少。啦啦队美少女、学校、链锯、丧尸，这些关键词到底能组成一款什么样的ACT，也让人颇感好奇。在本次的TGS展上，本作只在微软展台的Z级游戏区提供封闭试玩，虽然试玩版的流程不长，但也让我对这款风格化作品有了直观的了解。





Part.2 狂欢节明星 HOT 12 权威报告

链锯甜心

原名：LOLLIPOP CHAINSAW
机种：PS3/X360
厂商：角川 GAMES
游戏类型：动作
发售日：2012 年内

动作要素大公开



女主角朱丽叶的表面上是一个高中啦啦队员，但她的真实身分是“丧尸猎人”家族中的一员，自小便她学习使用链锯消灭僵尸的技艺，而且还融合了自己在啦啦队的体操动作，创造出了独一无二的我流灭尸术。从操作来看，《链锯甜心》的系统可以说是简单明了，四个基本按键对应四种攻击方式，同时还有一些特殊的技能。

链锯横扫：△键（PS3）或Y键（X360）是最具威力的链锯攻击，连续按键可以形成强力的连续横扫，对杂兵几乎可以一击必杀。链锯攻击范围、破坏力兼备，只是招式启动有些慢，中途也会有空隙，容易被丧尸的攻击中断，近身缠斗时不能过分依赖。

啦啦队战舞：链锯相当于重攻击，而按下□键（PS3）或X键（X360）的啦啦队战舞相当于轻攻击。高速华丽的拳打脚踢可以把敌人的动作完全封死，并让敌人出现较长时间的硬直，只是其威力远远比不上链据。

链锯追击：在敌人倒地状态时按×键（PS3）或A键（X360），这种倒地追击和《英雄不再》一样，都是无视敌人体力，一招毙命的，区别在于链锯追击在敌人未倒地时也可以使用，这样就变成了下段攻击，可以切掉丧尸的脚，降低其移动和反抗能力。

啦啦队跳跃：按下○键（PS3）或B键（X360），朱丽叶便会使用啦啦队风格的跳跃和翻滚动作，可用于从丧尸的包围中脱出或是跃到敌人的背后发动奇袭。跳跃中与其他攻击方式也能够进行组合，形成特殊的跳跃攻击。

连续技：通过基本按键的特定组合，玩家可以轻易使出丰富多彩的连续技，比如说可以将丧尸从中间一剖为二的股间攻击，从空中发动的突刺攻击，将敌人扫倒后的串刺攻击，都可以用组合衔接的方式带入连续技当中，尽享爽快与华丽。

必杀技：最新公布的资料中，钢管舞必杀技是一大亮点。当靠近有Action标志的钢管并按下攻击键，朱丽叶便会发动极其绚丽的钢管舞链锯旋风斩，将周围的僵尸一锅端！只可惜的是这个有趣的动作元素在试玩版中并没有体现，只能等待下一个体验版中将所有动作要素补完。

©KADOKAWA GAMES,GRASSHOPPER MANUFACTURE



体验版印象

[印象 1：画面表现]

整个试玩版的长度约十分钟，打得顺手的话可能更短。游戏的画面是相对写实的卡通渲染风格，画面效果虽达不到次世代最高水准，但也绝对不差。由于试玩版的场景都是在教室里面，所以场景方面不算复杂，木头、砖墙的单一色彩让朱丽叶的金发和啦啦队服在画面中特别显眼。甜心的脸部细节处理得不错，画面拉近时，美式少女脸上常有的雀斑也都清晰可见。



[印象 2：关于分级]

游戏被放在了 Z 级试玩区，原因显而易见，一方面丧尸题材本就比较成人向，更何况他们在游戏中一般会被切断肢斩首、番茄汁横飞之后再领便当；另一方面，朱丽叶的啦啦队萌系装扮也引人遐想，各种“杀必死”镜头再所难免，而萝莉砍丧尸这种 B 级片戏码本来就是服务于男性玩家的。不过个人觉得本作在这些方面其他还是比较收敛的，比如说挥舞链锯时会形成彩虹状的光波，与鲜血与尸块混杂之后并不会让人有过分暴力或恶心的感觉，就连血的颜色也被处理成了粉红色，再加上大量星星、彩带、烟花的“喜庆”特效，更多的感觉是搞怪而非暴力，而且朱丽叶的啦啦队服还是比较“安全”的，露出度不算太高，与其说是性感，不如说是俏皮可爱。





[印象 3：其他系统点]

除了基本的战斗系统，其他系统方面还有与场景的互动也比较多，链锯所到之处不光是丧尸们小命不保，什么桌椅橱柜也一样不能幸免，在打破的场景物品中或得金钱或道具也不无可能。本作的丧尸种类丰富，男女都有，学生、老师、校工、运动员，不同的丧尸也有不同的性格和攻击方式。比如试玩版中的 BOSS 是一个老师，他有刚体特性，一般的攻击很难令他出现硬直。如果在气槽蓄满时发动无敌时间，与之硬拼的话倒是可以轻松获胜。游戏中还有一个幸存者系统，就是发现幸存者后在限定时间内解救他们，就可以获得额外的奖励甚至开启分支剧情，相信会是一个变化丰富的系统要点。



期待度 ★★★★☆

可能是因为游戏公布时间还不太久，整个试玩版呈现的还是相对初期的内容。游戏的操作手感比较舒适，就是玩法上有点像无双，和我之前想像的女版《英雄不再》差异还比较大，但是现在还不能确定游戏到底是完全线性的，还是带有沙箱要素。不过像分支任务、迷你游戏这些应该也会有。招式方面啦啦队的技巧感觉有点少，不过游戏中有金钱的设定，那么无论是技巧还是链锯都会有成长要素，因此这一点倒是不用太过担心。在这样的初期试玩版中还很难品味游戏的全貌，但浓郁的风格化气息还是非常吸引我。在 TGS 开展的第二天，我们还在试玩区附近外遇到了须田刚一本人，看得出他非常重视的玩家对于新作的反应。游戏至发售还有一段时间去完善，对于动作游戏玩家来说，《链锯甜心》有持续关注与期待的价值。



作为 3DS 平台最受 OTAKU 追捧与期待的游戏，Konami 终于将《新 Love Plus》的发售日锁定在年末的 12 月 8 日。近日游戏公布了大量全新情报，在本届 TGS 展会上也提供了实机试玩，宣传力度可见一斑。下面就由小编为大家带来详细的游戏信息以及 TGS 现场的第一时间试玩感受吧！

青春的一页





▲剧情部分的加强让女生们的形象更为饱满。

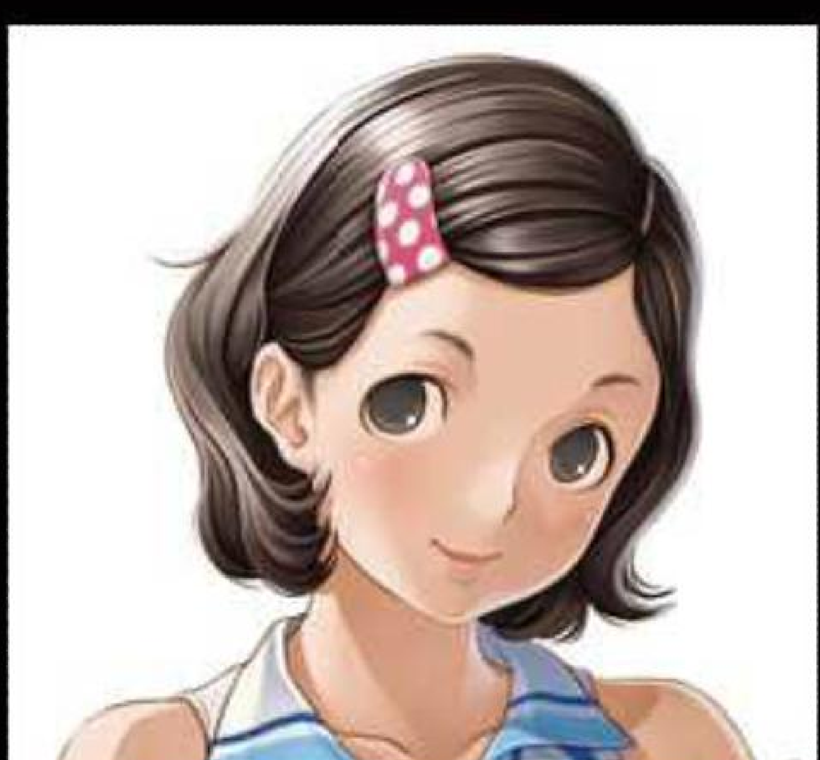
“青春的一页”是这次《新 Love Plus》追加的全新模式，它可以让玩家在“朋友模式”之外获得更多关于女友的情报与故事。就像是一部青春的恋爱剧，该模式下女友们的朋友、父母甚至敌人都会纷纷登场，而主角则需要和女友一起逾越各种困难，最终迎来幸福美满的 HAPPY ENDING。需要注意的是，当玩家和女孩成为恋人后，“青春的一页”模式会随着时间的推移而慢慢开启新的故事，千万不要错过！

爱花篇

校长为网球部请来了新教练！在斯巴达式特训之下濒临崩溃的网球部部员，迎来了曾获得地区优胜的户鸣野高校这一强大的对手。在千钧一发的时候，爱花看到了初心者小牧实奈不言放弃的身影……

新Love Plus

原名：NEW ラブプラス
机种：3DS
厂商：Konami
游戏类型：模拟育成
发售日：2011 年 12 月 8 日



小牧实奈

CV：伊藤加奈惠

十羽野高校一年级，是爱花和主角在网球部的后辈，接触网球运动的时间并不长。由于刚进入高中的校园，小牧实奈对环境并不适应，但非常憧憬作为前辈的爱花。尽管她有着不输给他人的上进心，但体力和技术却很难赶上网球部的其他同学。就在此时，网球部调来了新的教练……



大岩正美

CV：增谷康纪

十羽野高校网球部临时教练，曾经是打进全国比赛的顶级选手，现在则作为教练不断磨练自我。大岩正美对于自己的实力与判断非常自信，强健的身体与坚韧的性格从不动摇。受十羽野高校校长的恳求，大岩正美才来到这个不起眼的高中担任网球部教练。为了重振网球部，他对部员开始了地狱般的魔鬼训练。





蝶野由香里

CV：浅野真澄

十羽野高校网球部的竞争对手，来自户鸣野高校网球部的王牌女选手。蝶野由香里性格高高在上，兼具美貌与实力，作为全国区的代表，她非常想找到一个合适自己的对手。爱花目前的教练大岩正美曾经指导过由香里，即便到现在，由香里也依然很尊敬他。

其他角色



成户叉则

CV：宫坂俊藏

主角好朋友，平时总是乐呵呵的，喜欢讨论女孩子的话题，只不过不管是外貌还是网球实力、学习能力等等，成户都很平凡普通。



手冢义公

CV：铃木贤

十羽野高校网球部的部长，对他人比较冷淡。网球方面虽然实力不俗，但对水平高于自己的对手过于紧张，总是无法发挥出全力。



三好英子

CV：池边久美子

爱花为数不多的挚友，同样隶属于网球部。由于学习和网球都并非很擅长，所以平时不太起眼，不过她的性格很随和，很容易成为朋友。

©Konami Digital Entertainment

凛子篇

图书委员结成乐队？一年级的佐佐木和二年级的长仓同为图书委员，但却被其他同学指责性格阴暗而被嘲笑。为了进行反击，凛子决定组建“图书委员乐队”，甚至要在校园内举行LIVE。到底这能否改变大家对她们的印象？主角也将在其中扮演重要的角色。



佐佐木万里

CV：泽城美雪

十羽野高校1年级学生，图书委员。受凛子的提议参加了“图书委员乐队”，担任贝斯手。佐佐木的性格比较阴暗孤僻，但却内心却非常喜欢音乐。





长仓侑子

CV：白石凉子

十羽野高校2年级学生，图书委员，担任“图书委员乐队”的鼓手。尽管身为前辈，但由于性格胆小而总是低调行事。她的口头禅是“对不起”。



小原

CV：野中蓝

十羽野高校1年级学生，归宅部，凛子的朋友，两人在一起的时候总有说不完的话题。小原的性格较为开朗，但属于那种容易随波逐流的类型。

宁宁篇

在竞争对手的威胁下，宁宁打工的家庭餐厅“デキシ－ズ”面临闭店的危机，最坏的结果，宁宁也要被转移到其他的分店工作。这是考验两人纽带的关键时刻，宁宁的家人也被牵扯到这一事件中来，只有主角才能拯救“デキシ－ズ”。



姉崎菜菜子

CV：久川绫

宁宁的母亲，劳动型女性，在超市的蔬菜贩卖区工作。菜菜子虽然比较尊重宁宁的性格与选择，但内心其实对女儿一直非常关心。宁宁和主角恋爱之后，菜菜子也很想见主角一面。





枪泽薰

CV：小松由佳

宁宁打工的家庭餐厅“デキシ－ズ”有一个强力的竞争对手“アイ－シャダイニング”，而枪泽薰正是这家店的店长。她在餐饮行业的圈内颇有名气，精美的商业头脑与手腕总是能让薰在同行中拔得先筹。

其他角色



尾鸟和香

CV：镰田梢

“デキシ－ズ”的打工店员，就读于十羽野商业高校二年级。

“青春的一页”模式未登场角色

高岭珠深

CV：山本百合子

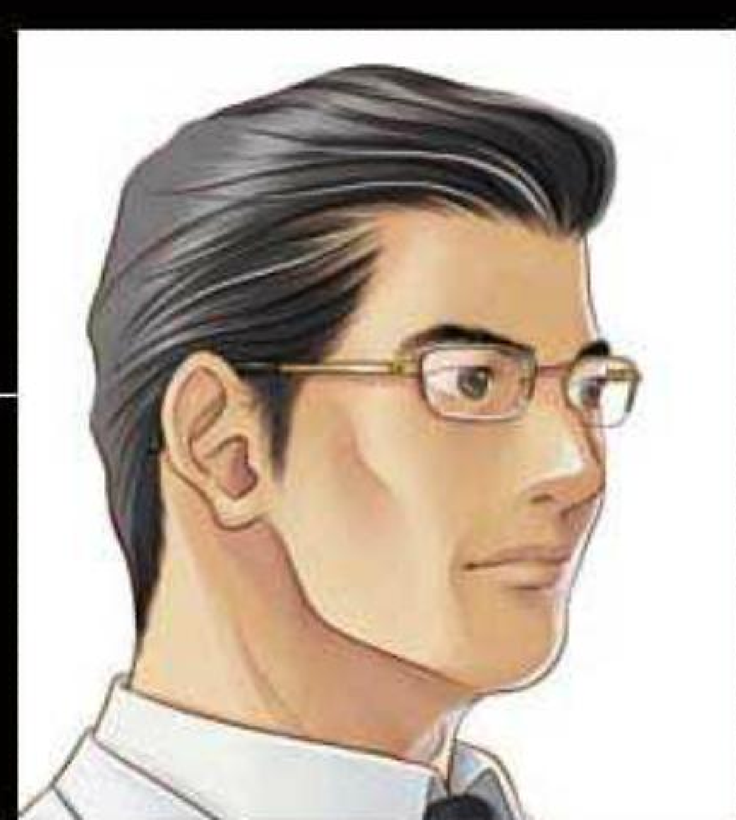
爱花的母亲，美貌与知性兼备的完美女性，几乎毫无缺点。



高岭仁

CV：田中秀幸

爱花的父亲，看上去非常严厉，但对自己的女儿却非常疼爱。





小早川洁美

CV：永岛由子

凛子的后母，在一家便当店工作，为人非常勤快且认真。



小早川漂介

CV：真殿光昭

凛子的父亲，职业是电视台的节目导演，偶尔有些懒散自由。



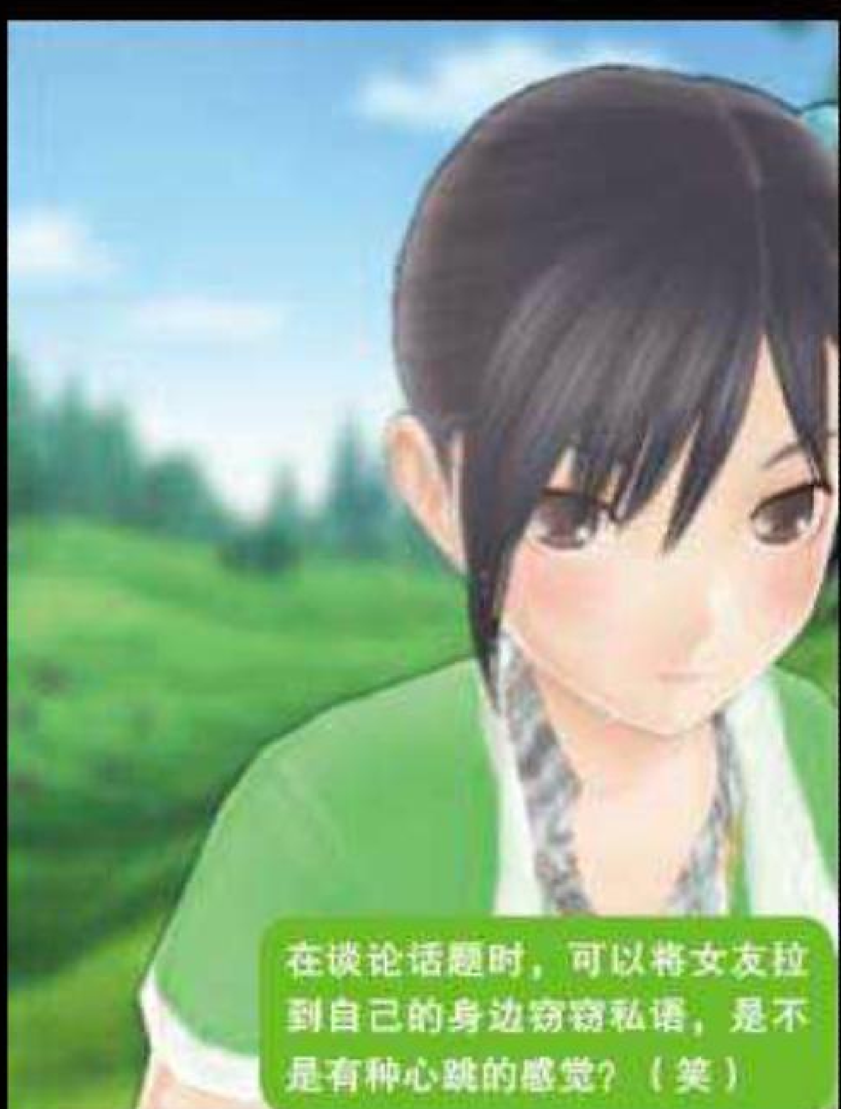
小早川快

CV：铃木真仁

洁美的儿子，凛子的“新”弟弟。虽然喜欢淘气，不过却非常喜欢凛子这个姐姐。

随时随地的亲密接触

所谓“随时随地的亲密接触”，顾名思义就是玩家可以随时和女友进行各种亲密接触。例如在交谈中，玩家可以用触控笔点击女友的肩膀并朝着自己的方向拉近，或者是一边听女友说话一边抚摸她的头，甚至是一些善意的恶作剧也完全没问题！当然，这些行动都要视对方的心情而定，千万不要因为鲁莽的行文而让女友生气了哦！



在谈论话题时，可以将女友拉到自己的身边窃窃私语，是不是有种心跳的感觉？（笑）



如果在聊天时一直对女友开玩笑的话，有时会惹她们生气，所以小动作也必须适度而行。

限定版公布

《新 Love Plus》限定版 3DS 主机也一直是众多 FANS 比较关心内容，这次的设计风格和前作的限定版类似，白色的网点在视觉上很有デコ装饰的感觉（281 期“邪魔院”为大家介绍过），拿在手上显得非常精致。除了限定主机，本作的游戏限定版也极为诱人，内容包括两本角色画册、一张 OST 音乐 CD 以及一个特殊的金属发卡。心动的同学们可要赶紧出手啦！（笑）







更加具体全面的约会

以往系列中约会只能选择约会的目的地并一次性消费全部彼氏力，而新作中玩家则可以对约会的具体内容进行调整，更具自由度也更为贴心。例如“检查服装”、“绕远路”、“逛两个地方”等具体内容都可以在约会前单独进行选择与搭配，这些行动会消耗不同的彼氏力，玩家可以自行安排。



◀在新作中玩家可以选择约会的具体内容。



▶约会的内容会比以往更加丰富，充满各种心跳甜蜜的情节。

新照相模式的TGS现场感受！

在之前的“前线狙击”中位大家介绍过新追加的“写真摄影”机能，这是指通过 3DS 内置的陀螺仪实现从不同角度、不同距离观察女友的特殊系统，只要调整 3DS 本体的位置，玩家就能获得如同现实中的视线，并通过摄像头将照片拍摄下来永久保存。

在本届 TGS 上，Konami 也提供了这个模式的试玩。有趣的是，笔者在试玩过程中发现不仅可以移动 3DS 上下左右改变视角，我们甚至还能绕到女友的身后，这是在以往的游戏中从未有过的视角。拍照的过程中，女孩子们的表情与动作也会时刻都有互动，而并非呆板地站在那里，因此拍照的过程中可能会产生画面虚掉或者捕捉的表情不理想等状况。拍下的照片则可以在存储在相册中翻看。

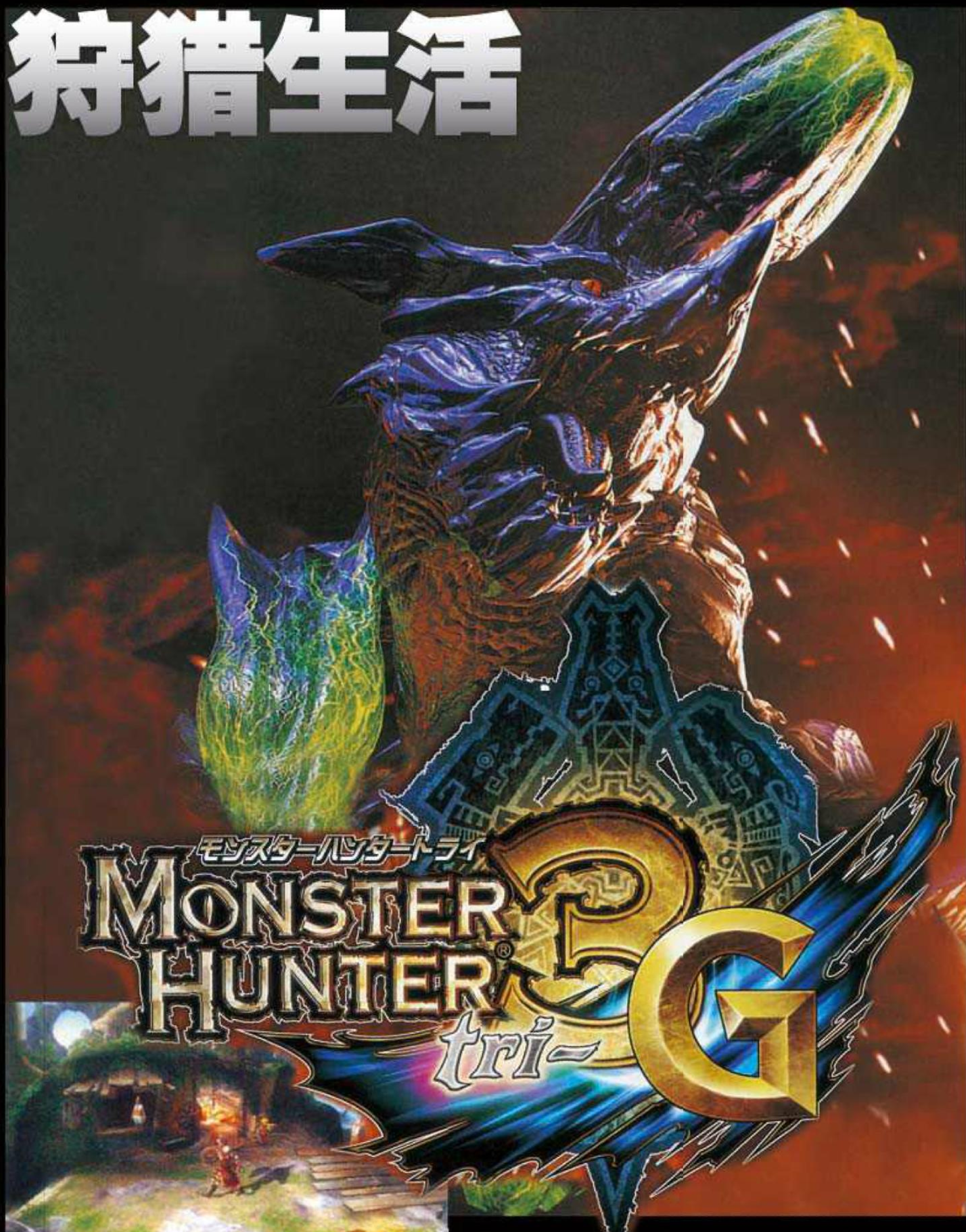




期待度 ★★★★☆

《新 Love Plus》是年内众多玩家最期待的 3DS 游戏之一，虽然本次 TGS 展会上提供的试玩版不甚给力，但游戏本身各种全新加入的互动交流方式依然令人充满期待。本作必将开启恋爱养成游戏的全新时代，这几乎是无容置疑的。

新颖和惊奇满载的 MONSTER HUNTER 3 tri G 狩猎生活



9月初，《怪物猎人 3 tri G》（下文简称《MH3G》）登录 3DS 的消息一公布，就如同一枚重磅炸弹在水中爆开一般，掀起无数波澜。几乎所有的掌机玩家都在对携带版《怪物猎人》转换平台一事议论纷纷。不过无论怎样，猎人众在年底又能再次体验到一场狩猎盛宴——新怪物碎龙登场、水中战以及水龙、苍樱双火等经典怪物纷纷回归，身为猎人的你，做好出发准备了吗？

怪物猎人3 tri G

原名：モンスタ－ハンタ－3 tri G
机种：3DS
厂商：Capcom
游戏类型：动作

文 洛克 & 九兵卫 美编 anubis

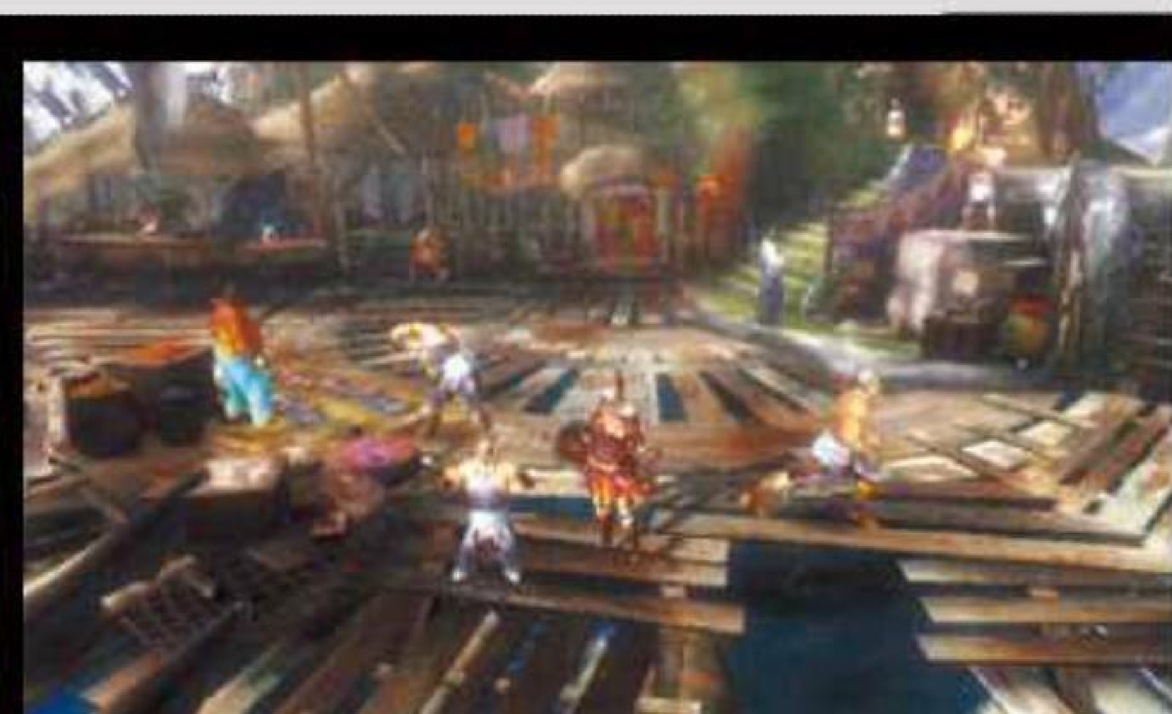




被森林和海洋环绕的小村庄“莫加村”

本作中的据点是被森林和海洋围绕的小小渔村——莫加村，在游戏中玩家将以这里为中心体验各种活动。莫加村中居住着各类村民，他们不仅职责各不相同，每一位村民都具有自己独特的个性。与他们相遇乃至相识的过程，如同辛苦且残酷的狩猎生活中的一股凉风。





©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

[帮助村民的同时体验狩猎的乐趣]

当猎人的名声逐渐提高的时候，玩家能从村民那里接受到各式各样的委托（洛克：不出意外的话，所谓的名声应该指“HR”等级，如果游戏中随着 HR 等级不断提高，可以从村民那接受支线任务，并且每个支线任务有一段小故事，相信游戏的趣味性和耐玩度将提升不止一个档次）。





►道具店、装备工坊、农场，这些历代都有的设施本作中自然是一个不漏，好好利用这些设施丰富狩猎生活吧。

让猎人们互相往来的新区域“坦吉亚港”





[生气盎然的船员绿洲]

和以往的携带版不同，《MH3G》中供玩家进行多人游戏的地点不再是只能容纳四名玩家的集会所，而是一个全新区域——坦吉亚港。作为《MH3G》的独有区域，坦吉亚港是交易的中转点，被称为船员们的绿洲。玩家可以在这里结识各类猎人并一起狩猎，是多人游戏时不可缺少的场所。

[和同伴们共同挑战高难度任务吧！]





▲玩家在任务柜台处可领取到各式各样的任务，3DS 版的任务列表在下屏显示，估计习惯 PSP 版的玩家一时之间会有些不适（洛克：图片中任务柜台只有两名受付员和一名龙人族长老，难道本作依然没有 G 级任务？）。





◄坦吉亚港的空间相当大，从公布的图片来看，这里不仅设有冒险必备的道具店、似乎连装备工坊等村庄设施都一并存在，看来“在线更换装备”这种便利功能终于轮到携带版了。



水中战回归！

水中战是在 Wii 平台发售的《怪物猎人 3 tri》中首次登场的战斗模式，海龙、灯鱼龙、水兽，这些栖息在水中的怪物虽然在岸上实力平平，不过玩家一旦让它们进入水中，就会展现出不同以往的强大实力。只可惜移植到 PSP 平台的时候，因为机能的限制水中战被一度取消，孤岛、水没林等地图也不得不取消水中场景。如今凭借水中战的复出，众掌机玩家终于能体验一把完全版的《MH3》！

◄新怪物鲨鱼，它的存在又会给猎人带来多大威胁呢？



水龙 [鱼龙种]

主要在水中生息的大型鱼龙，在水边区域很容易发现它的身影。由于它常年在水中活动，因此身体逐渐进化为更适合在水中活动的流线型，能在水中以极快的速度游泳，身上长着巨大的背鳍，被人们称呼为“水龙”。平时会待在水中，一旦发现有猎物为饮水而来时，会吐出高压水流切开猎物的身体。本届 TGS 上 Capcom 提供了水龙的狩猎任务试玩，这也足以证明其在系列玩家心目中人气之高。



◄本来就异常凶猛的水龙，在水中的实力更是不容小视。狩猎时可能会出现“在陆地上时一直打得很顺手，可当洋洋得意地追到水中时就会发现完全被它牵着鼻子走”的情况，既让人感到怀念，又会有新鲜的感觉。



►水铁炮是对猎人最大的威胁，不过在水中时水龙害怕巨大的声音，利用音爆弹可以逼迫它上岸。

[在水中和水龙的缠斗]



由于狩猎水龙的时候难免要下水和它战斗，因此这里先给没玩过 Wii 版《MH3》的玩家介绍一下水战的要点。在水中的移动的方式和地面相同，不过由于在水中猎人处于 360° 的立体空间，因此初上手的玩家可能会有些不适。此外，在水中活动的时候尤其要注意画面左上方“氧气槽”的剩余量。当“氧气槽”变为 0 后体力槽会逐渐减少。此时需要立刻回到水面换气，或是找到海底的“氧气气泡”，值得一提的是，在水中按住 B 键后再将摇杆前移，可以无视当前视角直接上浮，这种移动方式可以让猎人快速到达水面。

虽然水龙在陆地上的攻击模式和以往作品并未太大差别，不过一旦让其进入水中就异常棘手了——本来水龙的身形就十分巨大，加上猎人在水中的移动并没有陆地上那么方便，因此水中龙车的危险性甚至超过了水铁炮，而回旋攻击对近战猎人来说也相当麻烦。总的来说，水龙在水中的实力并不亚于海龙，就算是游戏时间数千小时的老手猎人在初次狩猎时也无法逃过被玩弄的命运。



灯鱼龙
[海龙种]

栖息在水没林的海龙种，可以将体表和水底的颜色同化进行拟态，并用水草状的触须吸引猎物，一旦有猎物接近就会张开血盆大口扑向猎物。它头上的触须有着能发出强光让猎物晕眩的发光体，因此得名“灯鱼龙”。



大海龙
[古龙种]

在莫加村附近海域活动的古龙种，在大海深处生活了数百年的它拥有不亚于峰山龙的巨大身躯，因此一旦靠近陆地也会引起一阵地动山摇，从口中吐出的巨大海流能将一切化为乌有。



▲大海龙吐出的巨大海流拥有破坏一切的恐怖威力，与之战斗定要时刻防范这招。



海龙
[海龙种]



大海的支配者，吨级货船在其巨大的力量面前也会瞬间化为漂浮在海洋上的碎屑，就算是老手猎人面对它也会感到棘手。

[飞舞于天际的双火龙]



雌火龙亚种
樱火龙
[飞龙种]



浑身包裹着鲜艳的樱花色甲壳的雌火龙突变亚种，在太古之诗中，它以默默守护一名过着坎坷人生的少女而成为特别飞龙留名于世。虽然在传说中樱火龙被描述得十分温和，实际上性情却异常凶猛。一旦有猎物接近它的领域，会毫不留情地使用带有毒针的尾巴攻击对手。

由雄火龙突变而成的亚种，自古以来就流传着“它会让人的命运急剧改变”的说法。和通常种相比机动力更高，经常从空中发动强力的急袭攻击，与它战斗时要时刻留意它的动向，一不小心就会被重创，是一个相当难缠的对手。



►比通常种空中狩猎能力更高的亚种，天空就如同它的后花园一般，敏捷的动作让猎人难以捕捉它的动向。

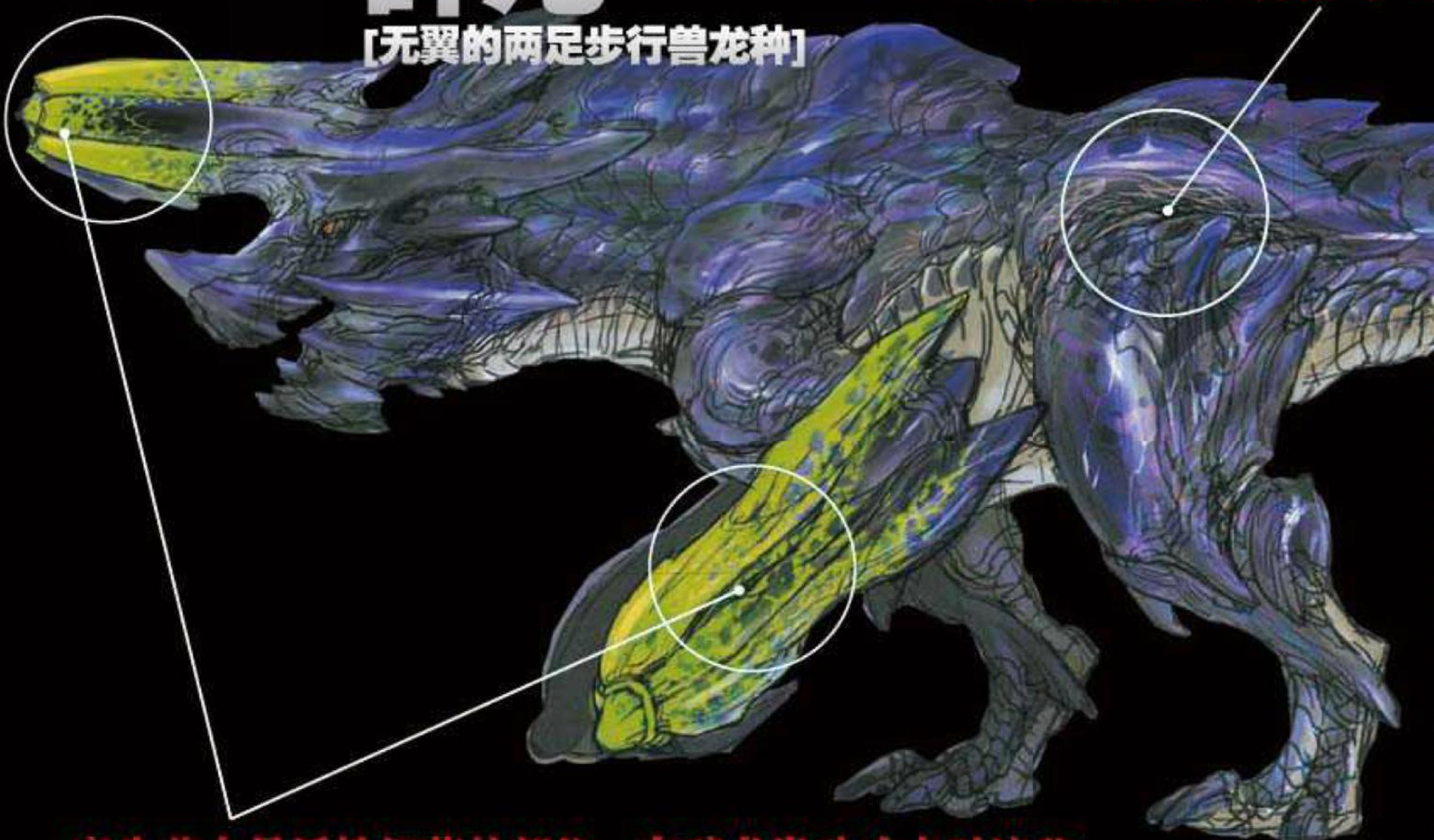
雄火龙亚种
苍火龙
[飞龙种]



震碎大地 标志性怪物碎龙登场

碎龙
[无翼的两足步行兽龙种]

碎龙的全身被坚硬的甲壳保护着，相信与之战斗对猎人的武器也是一种相当严峻的考验。



寄生着大量活性细菌的部位，在碎龙发动攻击时这些细菌也会飞洒到四周，对猎人造成极大妨碍。



身上寄生着大量绿色爆炸性菌体的兽龙种，除了会用唾液所含有的成份令菌体活性化实施爆炸攻击外，还擅长使用发达的前脚进行打击攻击。当菌体附着在地面上时会慢慢从绿色变成红色，并最终引发范围性的爆炸。

由于目前公布的碎龙情报还很少，下面就为大家放出制作人辻本良三和导演藤刚要的访谈记录，相信会让大家对这头标志性怪物有一个全面的认识：

Q：这次的标志性怪物碎龙是怎样一种怪物呢？

藤刚：这回用《MH3》新增的兽龙种做了标志性怪物，兽龙种一直以来给人的印象都是使用强有力的后脚横冲直撞的感觉，很少使用前脚，所以这次我们加入了很多前脚的卖点，如把前脚设计得很大，并且还会用前脚进行攻击，至于头部则也会使用头槌类的招式。虽然看上去是直来直往攻击的怪物，但我们还想为它添加一种特性，于是便有了绿色的部分。这是寄生在碎龙身体表面的粘性菌体，会以碎龙的体液为媒介活性化，当碎龙用有菌体的部分进行攻击时，菌体就会沾到地面或猎人身上，接下来随着时间经过菌体就越发活性化，当到达顶点时就会爆炸。碎龙本身的行动虽然很简单，但当菌体沾到到处都是时，这样玩家就不得不注意走位了，否则会出现被隔三差五爆炸的菌体逼得走投无路的情况。但是，随着菌体的使用，碎龙身上的菌体也会慢慢减少，甚至会无法沾到对象上，这时玩家又得面对另一种状况，总之是一只让人眼花缭乱的怪物。





Q：实际狩猎时会有怎样的感想呢？

藤刚：我试过用长枪去打，可是相当吃力呢（笑）。虽然能够防御，不过很多时候都是被脚边的菌体的爆炸所波及，需要进行贴身作战，并且行动不是很灵活的武器可能会陷入苦战哦。

辻本：与其说是凶暴，我感觉用狂暴来形容会更恰当一点，还有，它经常会做一种令人觉得很“过分”的事哦。（笑）

藤刚：这个嘛，大部分怪物其实刚开始时都会令人觉得很“过分”（笑）。碎龙给人的第一感觉就是全身漆黑，和看上去很强的外表很相衬，但是，这样给人留下的印象还不够，于是我们再加入了绿色的粘性菌体，这样就非常有存在感了，也许这样就给人留下了凶暴甚至是狂暴的印象。

[碎龙狩猎初体验！]

作为《MH3G》的标志性怪物，TGS 试玩版中的碎龙狩猎当之无愧是人气最高的任务。小编九兵卫也是第一时间尝试了一番狩猎碎龙的感觉。

碎龙的狩猎任务在火山进行，整体地貌与《MHP3》中的场景没有太大区别。由于地图中已经标明碎龙所在的区域，所以一上来喝瓶冷饮就可以直奔主题。碎龙的体型不如想象中那么大，行动速度比较慢，给人的感觉与土砂龙较为接近。

由于事先未曾熟悉碎龙的攻击方式，小编最初被绿色的菌体附着时以为仅仅是某种虚弱状态而放松了警惕，发生爆破误认为是脚下的熔岩或是场景中的小炎戈龙作祟。后来在展台工作人员的提醒下发现碎龙才是罪魁祸首。当被绿色的菌体附着后，如果不立刻进行翻滚，猎人的身体很快就会发生爆炸，这会扣减大量的体力。

碎龙除了通常的“龙车”，还会使用头顶的尖叫敲击地面来突进攻击。该状态下飞溅而出的绿色菌体会在地面残留，几乎满地都是，当玩家靠近时非常容易被这些爆炸的菌体伤害。此外，猎人如果受到碎龙的攻击，同样也会被绿色的菌体附着，此时必须停止攻击并迅速滚掉身上的菌体，可以说非常麻烦。

关于游戏的 3D 显示，小编个人觉得比较满意，人物与场景之间的层次感非常明显，属于效果非常不错的内凹型3D 显示。当然也要注意的是，由于玩家在激烈的狩猎过程中难免产生手部晃动，屏幕以及视角的摇晃都会造成画面重影的出现，特别是在受到怪物攻击的紧要关头出现这种情况还是比较急人的，玩家可以根据自己的需要选择是否开启 3D 显示进行游戏。



只属于3DS版的操作

除了下屏能使用令狩猎更加便利的触控面板外，3DS 还有许多独有的便利操作，下面让我们一起来看看本作都有哪些不同以往的操作方式吧！

[追踪型视角！]



方便新老玩家的一个新功能，在游戏中将会有一个追踪功能，当该功能处于“OFF”状态时，按下 L 键视角会自动转向猎人的正对方，而该功能处于“ON”状态时，按下 L 键视角则会自动转向大型怪物。在 TGS 的试玩版中，小编也亲自尝试了一下这项机能，感觉确实很实用，锁定功能开启时大型怪物的身上会出现一个光标，非常容易识别。

◀这项功能的加入十分照顾新手猎人和用弓的玩家，在狩猎迅龙、轰龙等速度快的怪物时，跟踪视角将大派用场。不过相对的，如果遇到同场两头怪物的情况，这项机能又会如何选择锁定目标呢？

[便利的下屏面板]

游戏中 3DS 的下屏将会显示一个独特的面板，从目前的情报来看，面板拥有非常丰富的功能，除了显示区域地图、可以更换视角的虚拟十字键外，玩家还能设置常用的道具，这样在战斗中使用一些道具的时候就不会手忙脚乱地乱翻一通了。



[秘密武器 扩张滑杆]



扩张滑杆是由任天堂推出的 3DS 周边，装在 3DS 上后，玩家可以使用左右滑杆来进行游戏。当使用这项周边的时候，整体操作方式就如同使用 Wii 的经典手柄玩《MH3》一样。

在 TGS 的《MHP3》试玩现场，Capcom 虽然没有提供右滑杆的实际操作试玩，但还是以实际样品的形式展示了这个神秘周边。小编将安装了右滑杆底座的 3DS 拿在手上，整体稍稍重一点。不过由于整个底座为塑料材质，用双手握住的感觉恰到好处，所以拿在手上也并不觉得吃力。至于和右侧按键平行的右滑杆本身，其手感和主机原配的滑杆毫无差异。在扩张底座的上方还另设置了一组 L、R 键作为遮挡住原有按键的补偿，这组 LR 键的手感更接近于家用机手柄，操作起来非常方便。







期待度 ★★★★★

不管从游戏本身的厚道内容还是《怪物猎人》这一品牌的巨大号召力，《MH3G》都无疑是今年年末最受日式玩家期待的一部超级大作。全新加入的 3D 显示以及触控屏操作，全新的怪物以及重新回归的海战，这些值得兴奋的要素令每一个猎人都跃跃欲试，12 月 10 日赶快来吧！

Part.3 花车巡游 SCE 展台秀



SCE 绝对主角，舍我其谁

文&摄影 九兵卫 美编 一刀

由于有 PSV 这台次世代掌机新宠的强力助阵，本届 TGS 的 SCE 展台可以说是近几年布置最豪华，同时也是吸引玩家最多的。全部 PSV 的试玩区在整个 SCE 展区中占据了绝大部分空间，在视觉上甚至会给人以“SCE 展区 =PSV 展区”的错觉。

对于大部分人来说，TGS 是他们第一次接触到 PSV，所以 SCE 别出心裁地在玩家试玩各款游戏之前，提供了一个 PSV 基本机能的体验区。每个体验区配备四台 PSV 以及一名负责讲解的 SHOW GIRL，玩家两两一组在 SHOW GIRL 的解说下实际体验诸如触摸屏等 PSV 的基本功能与操作，这样做既打发了排队等待的无聊时间，同时也让玩家对 PSV 有一个最基本的了解，可谓一举两得，非常贴心。


■PSV 是 SCE 展区最受宠的明星。




■SCE 的展台小姐在耐心讲解 PSV 的机能。


■试玩者全神贯注地体验游戏，试玩时间为 15 分钟。



■播放 PSV 新作影像的大屏幕前是等待试玩的长队。



■种类丰富的试玩游戏让人目不暇接。



■巨大的 PSV 的 LOGO 在 SCE 展区中尤为醒目。



■ PSV 的试玩区虽然紧凑却秩序井然。



■展示柜中陈列着不同颜色的 PSV 以及相关配件。

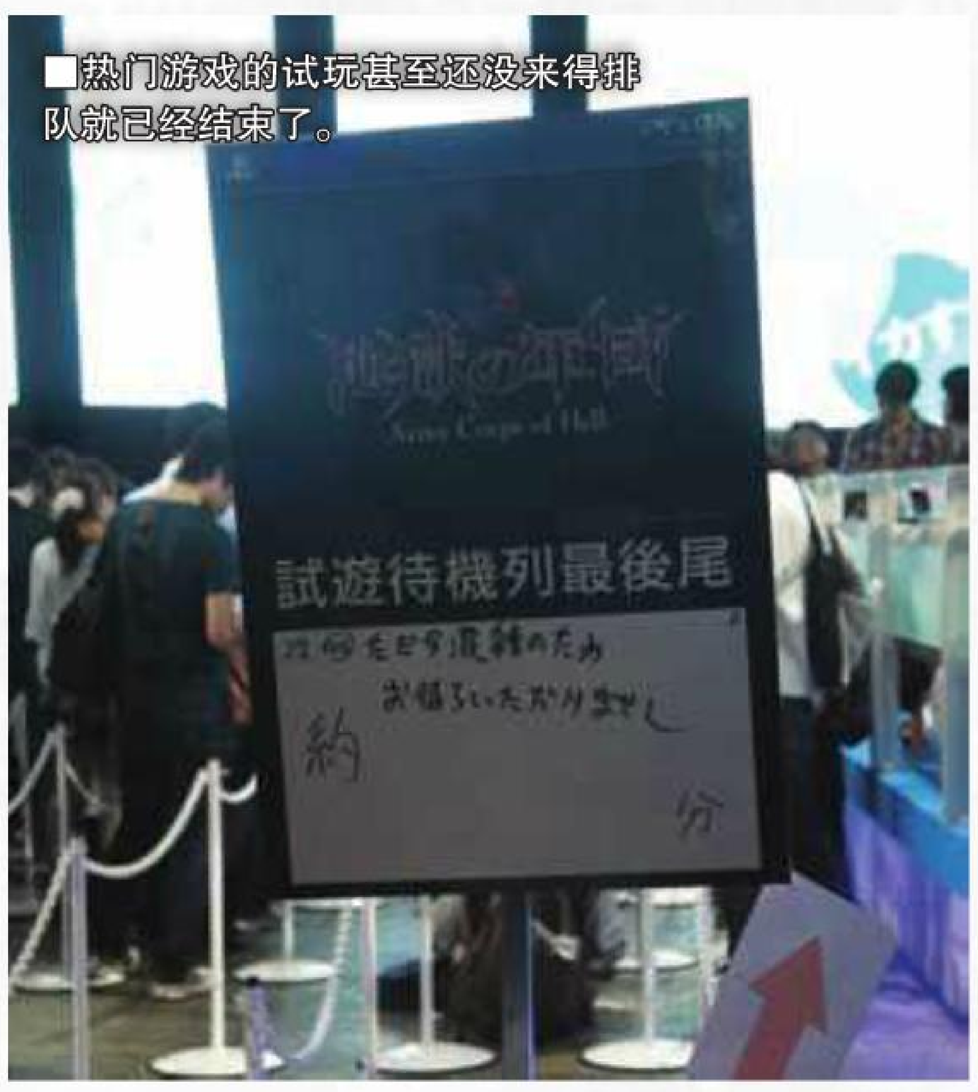


■ SHOW GIRL 正在一旁指导玩家体验 PSV 游戏。





■每天展会结束时，SHOW GIRL 就会排成一队向观众致谢。



■热门游戏的试玩甚至还没来得排队就已经结束了。



■每一款看板下的队列分别对应一款试玩游戏。

今年 SCE 展区最大的出彩之处并不在于那数量多到令人发指的试玩机以及试玩游戏，而在于 SCE 竟然在 PSV 试玩区的正上方设置了一个巨大的透明演播室！演播室内每天不同时段会请来不同嘉宾与主持人出镜拍摄各种节目，而节目的内容则会在 SCE 展台的大屏幕上进行现场直播。由于演播室为透明且位于 PSV 试玩区上方，所以有时主持人也会将镜头对准下方的试玩人群并进行一些实况解说，有点类似大型活动的现场报道，临场感十足。这样的创意比起传统的舞台活动更直观更简洁，让人不得不佩服 SCE 展台设计的绝妙。

在重中之重的试玩区以外，SCE 还在展区的周围设置了众多显示墙，不间断播放 PSV 与 PS3 平台的各种新作影像，庞大的软件阵容支持也让 SCE 在今年年末的商战中充满了自信。

作为本届 TGS 实际意义上最受关注的主角，SCE 显然为 PSV 做足了宣传与投入，现场效果与反响也较为理想，接下来万事俱备就只等发售那一天的到来了。



■ PSV 试玩区后方的演播室在实时直播 TGS 现场节目。

文&摄影 九兵卫 美编 一刀

要说这几年在日本市场投入与回报最不成正比的游戏厂商，恐怕非财大气粗的微软莫属。即便如此，微软每年仍然不惜投入大量的精力推出各种面向日本玩家的游戏，每届 TGS 的宣传与展出也都是非常重视，这份执着与坚持值得钦佩。

今年的微软展台呈一个巨大的圆形，整个区域被划分为三大部分。最外侧是新作试玩区，提供《最终幻想 X Ⅲ -2》、《忍者龙剑传 3》等大作的最新试玩，由于这些作品基本为第三方跨平台游戏，在其他厂商的试玩区也能玩到，所以这块区域的人气并不算很高，几乎不怎么需要排队就能玩上试玩版。



■微软试玩区的人并不多，但展出游戏的每一款都是大作。



■《极限竞速 4》提供现场的专用方向盘试玩。



■ Kinect 的试玩当然少不了活力四射的 SHOW GIRL 啦！





■《皇牌空战 突击地平线》在微软展台提供了 4 台试玩机。

在微软展区的中央是一个圆形的开放式展区，里面提供 Kinect 游戏以及配备专用方向盘的《极限竞速 4》的试玩。只要你愿意，甚至可以和 SHOW GIRL 一起在《舞蹈中心 2》的游戏中跳上几首歌，就算动作不标准也没关系，SHOW GIRL 会热心进行地指导，直到试玩者玩懂为止。不知是故意作秀还是纯属巧合，就当小编在微软展台试玩的时候，那个再熟悉不过的高桥名人也出现在《舞蹈中心 2》的试玩机前，看着这位年近花甲的老人对着 Kinect 手舞足蹈玩的有滋有味，还真是让人也有种想上前试一试的冲动呢！（笑）





■圆形的试玩区设计风格和 XBOX 的品牌形象如出一辙。



■高桥名人也出现在微软展台的 Kinect 试玩区中。



■ SHOW GIRL 手把手交你玩 Kinect 游戏《舞蹈中心 2》。



Part.3 花车巡游 MICROSOFT 展台秀

MICROSOFT 全线出展，不遗余力


■《链锯甜心》的试玩台下方有等比大小的链锯模型。




■胜负师在全神试玩他比较期待的《链锯甜心》。

微软展台的第三大部分是一个完全封闭的试玩区，这里主要提供CERO Z级（对应18岁以上玩家）的游戏试玩，包括《战争机器3》、《丧尸围城2番外篇》、《狂暴》、《链锯甜心》以及《上古卷轴V 天际》等众多作品。特别是首次与公众见面的须田刚一新作《链锯甜心》，整个TGS只有在这里才能玩到，也吸引不少海内外的媒体和玩家前来试玩。

相比其他日本厂商的展区，微软的展台整体而言还是显得冷清了点，有点被边缘化的感觉。看来要想彻底拿下日本市场这块硬骨头，微软要走的路还有很长很长。


■对应18岁以上玩家的游戏都被安排在这个封闭区域内试玩。


■展区内的电视墙在播放近期新作的宣传广告。


■微软在日本游戏市场的现状依旧低迷。



Part.3 花车巡游 CAPCOM 展台秀

CAPCOM
王牌在手，霸气十足

文&摄影 九兵卫 美编 一刀

Capcom 在最近几届 TGS 几乎每年都是试玩最拥挤、排队最长的展台，其原因很简单，那就是有“《怪物猎人》系列”新作的加盟。今年的 3DS 版《怪物猎人 3 tri G》不仅在 Capcom 展台，甚至在整个 TGS 会展内都是人气最高的试玩游戏。由于是开展前几天才公布的新作，因此无论是媒体还是玩家对于本作都充满了兴趣，Capcom 为此提供了 40 多台 3DS 并划分成单机与多人两块试玩区，游戏的主色调蓝色也毫无疑问地成为了 Capcom 展台今年最抢眼的主色调。

位于《MH3G》展区左右两侧的分别是投入较大宣传力度的《街头霸王对铁拳》、《阿修罗之怒》以及发售在即的《战国 BASARA 3 宴》。《街头霸王对铁拳》的试玩机全部配备了专用摇杆，试玩区中央的小舞台还会不定期请来特别嘉宾调动一下试玩的气氛；而《战国 BASARA 3 宴》的试玩区同样非常特别，所有 Wii 版的试玩机均被设置在日式和风的榻榻米之上，旁边还有穿著浴衣（和服的一种）的美女相陪，试玩起来实在是一大享受。（笑）



■《阿修罗之怒》的试玩区中央有一个巨大的“手指”。



■《战国 BASARA3 宴》试玩区不乏众多女性玩家的身影。


■《MH3G》展区外摆放着各种怪物的模型与周边。


■巨大化的“隆 VS 三岛”模型斗气十足。



■《生化危机 启示录》的展区被安排在一个“船舱”内。


■《龙之信条》试玩区上方的飞龙模型魄力十足。

在Capcom展台的另一侧是举办现场活动的主舞台，两款略偏向美式玩家的《龙之信条》以及《生化危机 启示录》则分别位于舞台两侧。相比日式风味浓郁的展区，《龙之信条》的巨大飞龙模型以及《生化危机 启示录》船舱风格的试玩区同样引人注目，后者甚至连工作人员也穿着类似海员的救生服，玩家需要进入舱内才能试玩，代入感甚强。


■《街头霸王对铁拳》是Capcom展台试玩人气很高的游戏。


■穿著清凉的SHOW GIRL会陪玩家一起对战。


■《MH3G》标志性怪物碎龙的模型威武地矗立在展区之内！



■ Capcom设置了专门的小剧场来播放各种新作的相关影像。



当然，和往年一样，Capcom这次也在展台内设置了独立的小影院，全天轮流上映各种新作的最新宣传影像，由于是首次公开，所以也同样不可错过。

总而言之，不管从作品人气还是布展效果上来说，Capcom在本届TGS都给出了一个令人满意的答卷，即使用“霸气十足”来形容也一点不为过。



■《MGS》系列依然是Konami的看家作品，现场人气也能反映这一点。

文&摄影 九兵卫 美编 一刀

纵观最近这几届的 TGS，Konami 的展台几乎每年都以其 LOGO 的深红色作为展台的主色调，今年也不例外。

在整个 Konami 展区中，唱重头戏的依然是“《潜龙谍影》系列”，其中今年的主角是 3DS 版的《MGS 3D》，该作单独的展区每天都会接待大量的试玩者，FANS 对于这款游戏的热情可见一斑。相比之下，K 社的另一大王牌“《WE》系列”的试玩区今年却显得不怎么抢眼，或许这和系列日渐衰落的影响力也不无关系，如今的足球游戏市场早已不是 Konami 一家独大的时代了。



■《潜龙谍影 3D》是 Konami 展台提供试玩机最多的游戏。


■《新 Love Plus》限定版 3DS 在现场提供了展出。







■恋爱游戏《Love Plus》系列这几年一直是 Konami 的话题之作。



■《WE》系列在日本市场已经不如往年那般呼风唤雨。

从 2009 年开始造成极大社会话题的宅男向恋爱游戏《Love Plus》在本届 TGS 也展出了试玩，巨大的“国名女友”看板以及首次与公众玩家见面的限定版 3DS 主机引来了众多玩家的驻足。不过尽管这款游戏还有两个多月就将发售，但本次的试玩版却只包含了一个简单的摄影模式，令不少特意而来的 FANS 惋惜不已，不知 Konami 的葫芦里卖的是什么药。

有趣的是，今年的日本 Falcom 只展出了两款新作试玩（一款是 PSP 的《伊苏 赛尔塞塔的树海》，另一款则是即将发售的《英雄传说 碧之轨迹》），于是便采用了和 Konami 合并展出的方式“寄居”在 K 社的展台内，不过由于《碧之轨迹》派发的赠品太过厚道，导致大量的观众蜂拥而至，甚至连 Konami 自家作品的风头都被抢了过去，实在是一个意想不到的结果。（笑）



■借 Konami 展台共同出展的《英雄传说 碧之轨迹》。





KONAMI

老生常谈，新意不足



■试玩《潜龙谍影 3D》系列可以获得印有 3 代角色的扇子。



■TGS 期间小岛秀夫多次登台“作秀”。

在 Konami 的展台活动中，小岛秀夫领衔的“小岛组”成员是毫无争议的主角。小岛秀夫俨然成为 K 社的当家明星，每天轮流举行的各种舞台活动几乎都会请他来招揽人气。不过也因为如此，Konami 的展台以及以及相关活动总是给人新意不足的感觉，看多了难免会乏味，希望 Konami 在明年 TGS 能给我们带来更多的新鲜元素吧！



■《新 Love Plus》试玩版只是摄像模式的 DEMO，即便如此试玩区还是人满为患。



■相比之下，《战律之云》以及《边境之门》等掌机游戏的关注度并不是很高。



SEGA 多管齐下，拓展玩家群体

文&摄影 九兵卫　美编 一刀

SEGA 的展台今年依然位于 2 号展厅的老位置，展区的结构与往年相比也没有太大变化。《初音》、《如龙》以及《梦幻之星》仍然是 SEGA 在日本市场的三驾马车，这三部作品的试玩区几乎占去了整个 SEGA 展台的大半。

“初音”今年有两部作品参展，分别是 PSP 平台的《初音未来 女歌手计划 扩张版》以及刚刚公布的 3DS 版《初音未来 mirai 计划》，前者由于仅仅是前作的扩张版，因此人气并不算高，更多的玩家将关注的目光投在了 3DS 版的《初音》新作，试玩区排队的人也一直络绎不绝。《梦幻之星》15 周年的纪念作《PS02》虽然是 PC 平台的作品，但 SEGA 依然设置了多达 12 台高配置的电脑（支持键鼠与手柄）供玩家试玩，6 人一组联机做任务非常爽快刺激，相信该作登陆家用机平台也仅仅是时间的问题。


■今年是 SEGA 吉祥物索尼克诞生 20 周年。



■刚刚公布的 3DS 版“初音”在 SEGA 展区人气很旺。



■《梦幻之星》系列新作《PSO2》是一款 PC 平台的 MMORPG。



■ PSP 版与 3DS 版“初音”双双都提供了大量试玩。

要说 SEGA 展台的重点，那自然是“《如龙》系列”新作《黑豹 2》以及试探欧美市场的《二进制领域》，这两款游戏均由名越稔洋挂帅，试玩区也紧邻在一起。从《如龙 4》开始，在试玩区搭建夜店的豪华布景并请来夜店小姐现场作秀几乎已经成为一个惯例，今年也同样如此，所有来到 SEGA 展台的玩家都能在这里一饱眼福并合影留念，这里也是整个 TGS 会场闪光灯频率最高的角落之一。



■ 5pb. 的新作《机器人学笔记》与 SEGA 展台合并展出。



■如龙小组新作《二进制领域》的试玩区非常特别。



■《黑豹 2 如龙 阿修罗篇》试玩区的 SHOW GIRL 非常有特色。





■ 3DS 音乐游戏《节奏怪盗 R》的试玩区。



■在 SEGA 展区的主舞台上有各种与初音相关的活动。



■有三上真司参与制作的《诅咒之影》格外抢眼。



■ EA 在 SEGA 展台的另一侧提供《FIFA 12》的试玩。

往年都有出展的“《战场的女武神》系列”因为没有新作推出，所以原有的展区位置被一款掌机平台的音乐游戏试玩区所取代，这就是 3DS 新作《节奏怪盗 R》，该游戏的试玩区同样布置得非常别致。

令人意外的是，SEGA 今年在自家的展区划分出一款供 EA 的游戏展出，其中的作品不乏像《FIFA 12》以及《战地 3》等超重量级大作，这也让 SEGA 获得了不少意外的人气。



■在欧美获奖无数的《战地 3》对于日本玩家也有很大的吸引力。



■ SEGA 展台随处可见初音的相关宣传。

文&摄影 九兵卫 **美编** 一刀

在整个TGS会场内要想找到Square Enix的展区其实很简单，你只要抬起头看看那硕大无比的史莱姆以及陆行鸟气球在哪个方向即可。这两只巨大的吉祥物每年都会在SE展台的上方出现，这已经成为了一项传统标志，史莱姆和陆行鸟分别代表的“DQ”以及“FF”，两大令人生羡的品牌对于SE的意义不言而喻。

从出展游戏上来说，今年SE展区的重点更倾向于两款《FF》，一款是PSP平台的《最终幻想 零式》，另一款则是家用机平台的《最终幻想XⅢ-2》(日版年末12月上市，美版明年初发售)，这两款作品都是具有百万级别卖相的游戏，它们都会在今年年末与玩家见面，SE也为此设置了大量的试玩机。而另一款受FANS关注度较高的《最终幻想Versus XⅢ》则和去年一样依然没有参展，让人多少有点失望。



■SE展台的主角是各种FF及其衍生作品。


■年末与游戏一并发卖的《FFXIII-2》限定版主机。



■跨平台推出《FFXIII-2》预计会取得不错的销量。


■橱窗中的DQ经典武器引来很多人的围观。


■现场有不少小朋友在试玩《富豪街Wii》。



今年SE变化比较大的一点是带来了不少首次公布试玩的新作，可以说是一大惊喜。这些游戏包括《史莱姆总动员3大海盗与尾巴团》、《勇气契约 飞翔妖精》、《最终幻想 剧场韵律》以及《王国之心3D》，平台则全部为3DS。从这一层面上来说，我们不难看出SE今后一段时间内依然会重点围绕老任的3DS平台展开新作计划，这一市场策略是显而易见的。



■国民级RPG《勇者斗恶龙》也是SE展区不可缺少的宣传重点。


■前段时间刚发售不久的《勇者斗恶龙25周年纪念》。


■SE展台每年的色调都以黑色为主，今年也不例外。



Part.3 花车巡游 SQUARE ENIX 展台秀

SQUARE ENIX

祭出最强武器，全面力挺3DS



■《核石之王》这次在TGS上也公布了PSV新作的情报。



■在SE展台也能看到众多欧美厂商的大作。

除了SE自家的作品，SE的一些欧美合作伙伴也将旗下的重头作品安置在这里进行合并展出，例如Ubisoft的《刺客信条 启示录》与《伊甸之子》、Bethesda的《狂暴》等等。这些在欧美享有绝对号召力的一线大作虽然在日本遭受冷遇，但丝毫不妨碍参展者对它们超高的游戏素质刮目相看。西化路线走得比较早的SE，自然也比谁都深知这一点——危机与机遇并存。



■ubisoft在SE展台合并展出的《伊甸之子》



■传说中只有勇者才能驾驭的“天空之剑”。



■野村哲也的《王国之心3D》参与了展出，游戏将在明年春发售。



■这里是整个TGS会场少有能看到马里奥的地方。

Part.3 花车巡游 NBGI 展台秀



NBGI巩固基石，制霸日系市场

文&摄影 九兵卫 美编 一刀

不同于其他日系游戏厂商的多元化策略，NBGI 本届 TGS 依然走的是传统路线。一方面继续扩大授权改编游戏的影响力，一方面在老牌系列上榨取更多的剩余价值，这种扬长避短的宣传策略看起来既实用又实惠，NBGI 精明的经商之道显露无疑。

在这一策略的影响之下，NBGI 今年除了重点宣传的 PS3 年末大作《机动战士高达 EXTREM VS.》之外，其他几乎没有什么单独设立的游戏展区。《圣斗士星矢战记》、《火影忍者 疾风传》、《海贼无双》、《龙珠 终极风暴》等大量动漫改编游戏排成一排占据 NBGI 展台的整整一侧，但由于种类实在太多，所以每款游戏平均也就只有两台左右的试玩机，给人感觉气势稍有不足。而已经发售的《无尽传说》以及《偶像大师 2》等作品在这里依然能看到它们的身影，NBGI 想必也会继续将其作品线拓展与延伸。



■《机动战士高达 EXTREME VS.》在 TGS 会场内外都展开了铺天盖地的宣传，NBGI 对本作寄予了厚望。


■ NBGI 展区的主舞台，观众席上总是挤满了人。


■胜负师正在 NBGI 展区试玩 CC2 的火影新作。


■古谷彻这几年经常作为嘉宾参与 NBGI 的高达作品宣传。



■家用机平台的《皇牌空战 突击幸存者》，其素质堪称系列最高。


■ NBGI 展区的动漫改编游戏数不胜数，影响力无人能敌。



值得一提的是，NBGI 这次参照其他厂商增设了一个独立的小剧场，并且对应 3D（有 3D 眼镜派发）。除了众多游戏的宣传片，一些例如《铁拳 3D》、《.hack//》3D 动画新作等电影片段也在该小剧场中循环播放，精彩刺激的 3D 体验让不少参展者流连忘返。

说到 3D，今年 NBGI 在主展台的太屏幕下别出心裁地设立了一块全息立体显示屏，类似“初音ミクパ”的舞台效果，画面中会随机出现《偶像大师》中的人气角色并与观众进行简单互动，也算是让不少玩家过了一把眼瘾。

整个 TGS 展会的过程中，NBGI 的试玩区都没有出现人满为患的情况，相反倒是请来各种明星大腕的舞台活动总是能吸引里三层外三层的观众，造势的热浪一波高过一波，着实令人叹服。


■动漫改编游戏的各种豪华限定版也能吸引不少 FANS。


■刚刚公布的《海贼无双》进行了影像展出。


■ JAM 的到场引燃了整个 NBGI 展区。



■《圣斗士星矢战记》对于国内玩家而言有着难以割舍的感情。



■ NBGI 的剧场内循环播放各个新作游戏与动画的 3D 版影像。

Part.3 花车巡游 KOEI TECMO 展台秀



KOEI TECMO

永不停息的无双之魂



■女性向游戏《绝代风华》在KT展区被重点展出。

文&摄影 九兵卫 美编 一刀

今年Koei Tecmo的展台面积和往年差不多，但实际参展的重头游戏其实也就只有五款，其中便包含两款无双——PS3版《真·三国无双6猛将传》和PSV版《真·三国无双next》、《忍者龙剑传3》以及《三国志12》。走在KT的展区内，随处可见《356猛将传》代表角色王异的大幅宣传画，巾帼不让须眉的气质同样威风凛凛。

在正统的主流作品之外，Koei旗下诸如《遥远的时空中》等老牌乙女游戏号召力同样不容小觑。这届展会上KT为所有女性玩家带来是一款名为《绝代风华（ファブ スタイル）》的3DS/NDS恋爱游戏新作，从现场的踊跃反应来看，该作想必又能吸引不少腐女玩家。

在展区的背后，KT别出心裁设置了一面贴有“无双”Cosplay比赛作品的展示墙，不少参观者经过此地都会驻足观看，算是整个KT展区的一个小亮点。



■《356猛将传》中的新角色王异是KT展区最抢镜头的亮点。



■《信长的野望 在线》等作品的试玩人气不是很高。



■KT主办的Cosplay比赛获奖作品，原型全部为KT自家的游戏角色。



■KT的试玩游戏数量略少于往年，显得有些冷清。



■即将发售的《356猛将传》在本届TGS上进行最后的冲刺。



■和彩美是一家以贴膜和个性涂装而闻名的游戏周边厂商。



物贩区 八仙过海吸引四方来客

文&摄影 九兵卫 美编 一刀

今年的物贩区没有单独被划分出来，而是被安排在了普通游戏厂商的展馆内。除了Square Enix、SEGA、NBGI、Konami等游戏厂商的专设物贩展台之外，COSPA以及和彩美等ACG周边厂商也按往年惯例设置了自己的展位。但凡从这里经过的玩家几乎人人都能入手自己喜欢的周边满载而归，只是口袋中的钱包也会随之瘦掉一圈。(笑)

物贩区不仅出售各种与游戏动漫相关的商品，同时还会展出一些极为珍稀的非卖品。其中最有代表性的莫过于SE的物贩展区，即使不花钱，来着这里欣赏一下那些放在橱窗中精致的展出品也是非常值得的。

经历了今年3月份的日本大地震，很多厂商还未从阴霾中完全走出来，于是推出各种游戏周边商品来恢复消费者的信心也就成了它们一致的选择。每年TGS的物贩区规模都在逐渐扩大，相信这也是未来的一个趋势。



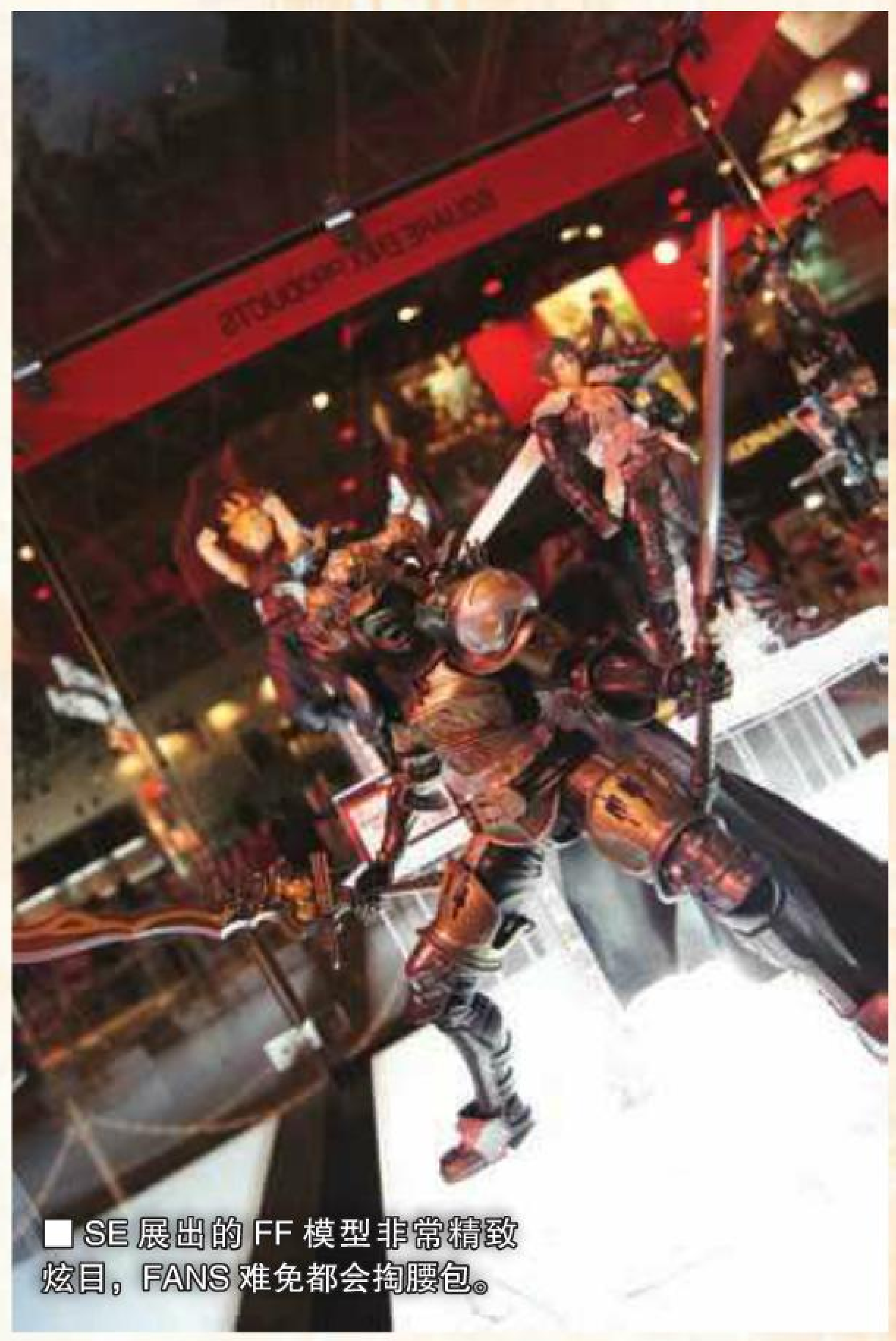
■印有口袋妖怪的3DS收纳包。



■Konami的售贩区有众多《Love Plus》以及《心跳回忆》的周边出售。



■每年物贩区人气最高的店铺基本都是Capcom，《怪物猎人》的各种周边供不应求。


■SE展出的FF模型非常精致炫目，FANS难免都会掏腰包。



■SEGA主要贩卖与索尼克以及初音相关的各种周边。


■口袋妖怪的书包也是人气商品之一！

文&摄影 九兵卫 美编 一刀




■《苍翼默示录》新作将同时推出街机、家用机以及掌机版。

Arc System Works
为格斗游戏注入新血液

Arc System Works（简称 Arc）这几年和 SEGA 撇清关系后非但没有因为自立门户而四处碰壁，反而凭借着《苍翼默示录》等一系列格斗游戏的出色表现而在圈内混的有声有色。“BB”俨然已经成为新型格斗游戏的代名词，其系列作品也稳步登陆街机、家用机以及掌机等多个平台，给 Arc 带来非常可观的收益。

本届 TGS 召开之前，Arc 更是宣布与 Atlus 携手推出人气 RPG《女神异闻录 4》的格斗游戏新作，引起业界一阵哗然。今年 Arc 小小的展台内，排队最多的也自然就是这款游戏，同时前来体验《苍翼默示录》新作的老玩家也不在少数，各种展台活动也搞得有声有色。


■ P4 格斗是 Arc 展台最吸引人的试玩游戏。


■纱迦玩上 BB 的新作后喜笑颜开。



■ Arc 的展台工作人员身穿节电宣传的 T 恤，非常有趣。

Sony Ericsson
开启游戏手机新纪元



■ XPERIA PLAY Z1i 的游戏阵容不容小觑，玩家对于这款手机也很感兴趣。

索爱作为 SONY 旗下的手机品牌，本来和游戏并无太大关联。不过今年由于索爱与 SCE 合作推出了全新的游戏手机 XPERIA PLAY Zli，于是 SONY 也在本届 TGS 上为自家的 XPERIA 手机设置了一块非常大的试玩区。

XPERIA PLAY Zli 的外形与 PSP GO 相似，可以直接兼容经典的 PS 游戏。试玩区提供了十余款游戏的试玩，并搭配 BRAVIA 液晶电视的高清输出进行显示，宣传效果非常不错。与 PSV 展区的 SHOW GIRL 相比，索爱展区的 SHOW GIRL 打扮更为性感，或许这也是吸引玩家驻足的理由之一吧。





■ Bushiroad 拥有的授权涵盖众多热门 ACG 作品。

Part.3 花车巡游 其他厂商 展台秀



BUSHIROAD 制霸最强卡片游戏

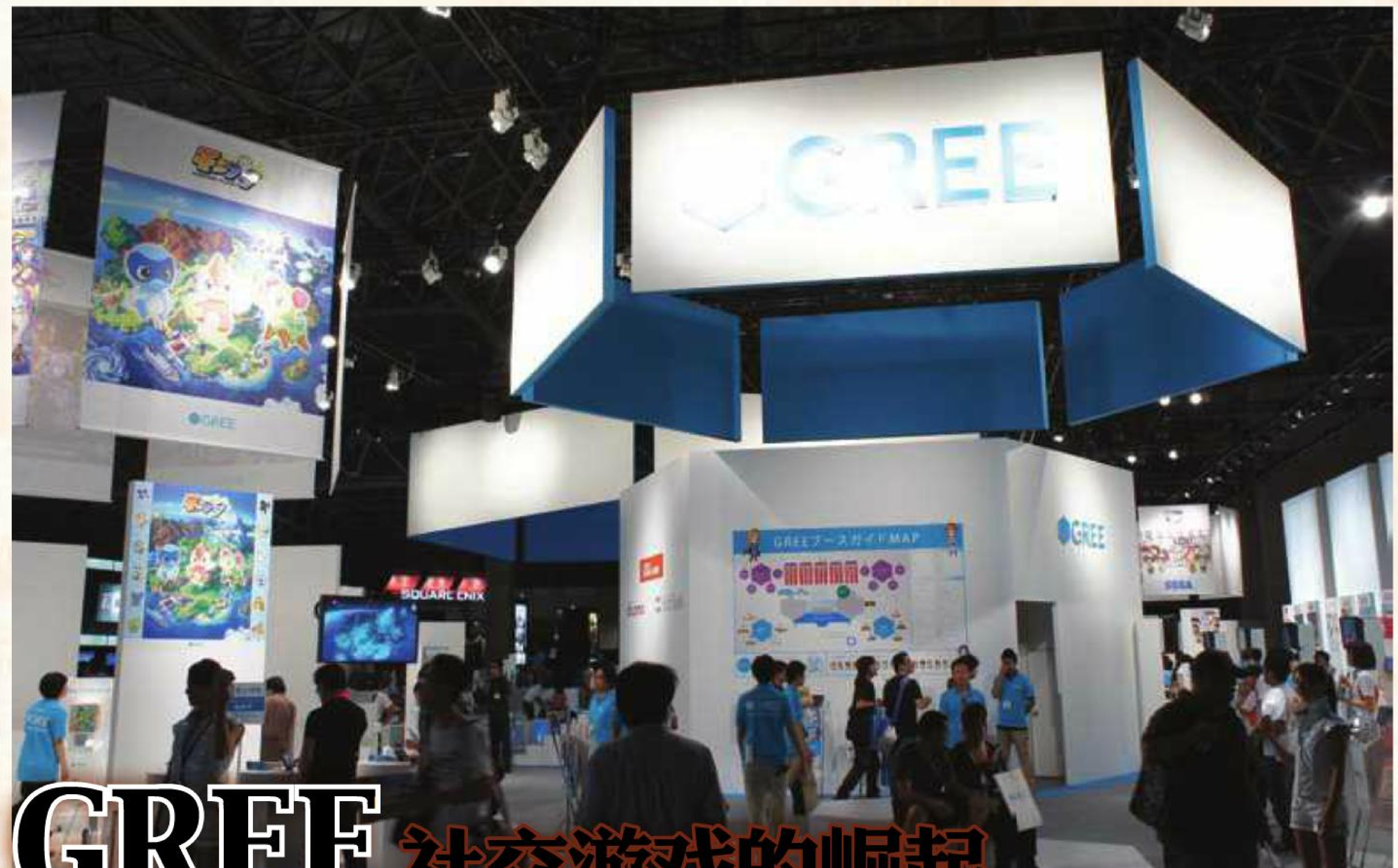
Bushiroad 的展台设置在 Capcom 与 Konami 的展区之间，整个展台以贴近自然的绿色调为主要风格，在场馆中非常醒目。可能在电视玩家的脑海中，“Bushiroad”这个公司还比较陌生，但作为日本最大的 ACG 周边供应商之一，它却大有来路。本次参展 TGS，Bushiroad 主要是为其即将推出的两款卡片游戏进行宣传，一款名为《怪物收藏》，另一款则是即将在 PSP 平台登场的《Wei β Schwarz》。由于把握着大量来自其他人气动漫作品的授权，这款收录众多美少女角色的卡片对战游戏也令不少玩家充满期待。来自《侦探歌剧》中的偶像声优在 TGS 期间也前来 Bushiroad 的展台为游戏助阵，额外拉拢了不少人气。



■展台中的各式卡片。



■小小的卡片中也隐藏着巨大的商机。



GREE 社交游戏的崛起

在去年的 TGS 之上，中国网游公司 Gamania 的高调出展曾一度引发话题，而今年 TGS 最惹人注目的焦点，则要数社交游戏公司 GREE 的强力加盟。作为一家社交游戏公司，GREE 旗下的产品和电视游戏几乎没有任何交集，但这次 GREE 出展 TGS 不管从面积还是宣传投入上来说都可以说是超大手笔，就算与紧邻的 SCE 展区相比也有过之而无不及，颇有一种喧宾夺主的感觉。社交游戏的崛起也代表了业界的一个趋势，游戏这一新兴的娱乐方式正在走向多元化发展的时代。在不远的将来，传统的电视与掌机游戏势必将受到越来越大的挑战。



■ GREE 展出的游戏以轻松与休闲类作品为主。



■ GREE 展台的 SHOW GIRL 花样繁多、层出不穷。

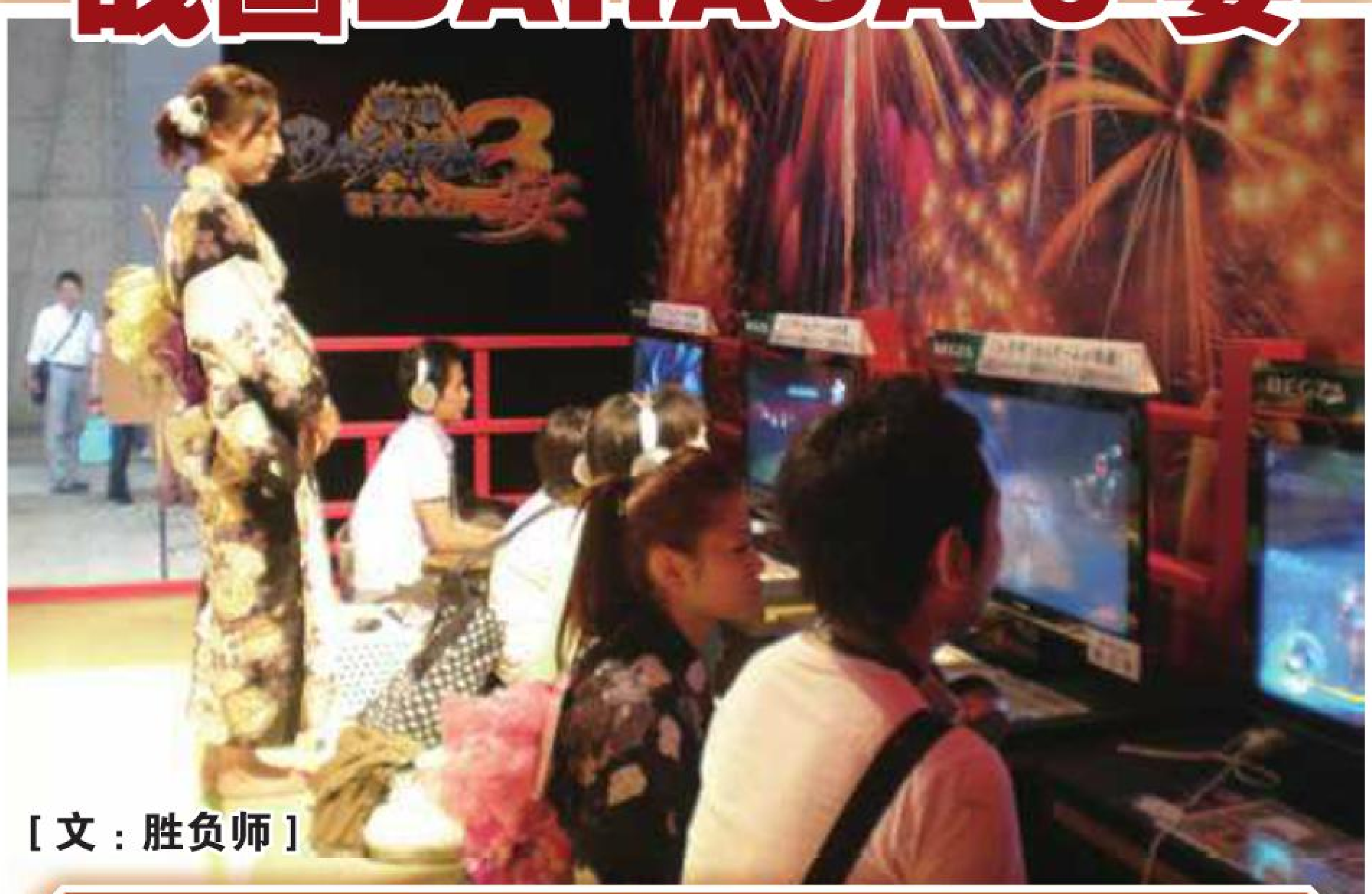


■社交厂商的崛起令传统游戏公司倍感压力。

次世代跨平台新作集锦

TGS 2011

战国BARASA 3 宴



[文：胜负师]

站在《战国 BARASA 3 宴》的试玩区前，蜿蜒的人龙的夹杂着大量有爱的COSPLAYER，与近半数的女性玩家构筑起独特的风景线，三个小时的排队时间也不能阻挡真饭们的热情，这些都证明了谁才是当今无双类游戏的弄潮儿。

战国BARASA 3 宴		Capcom	动作
多机种	战国BARASA 3 宴		日版
	预定2011年11月10日	1～2人	5800日元
	对应机种为PS3及Wii		对应玩家年龄未定

传承与进化的系统

本作的试玩区设计得古色古香，由于PS3版在画面方面优势明显，所以榻榻米试玩区只有Wii版才有，还有SHOWGIRL在一旁对玩家进行指导，算是游戏体验以外的补偿。不过若是有前作的基础，上手还是十分简单的。固有技依然有4种，通过长按或推方向会产生一些变化，固有奥义在试玩版中还没有体现，装备菜单中也是什么都没有，但可以选择战刻或战极两种不同的爆气系统。战极槽分三个阶段，要击破百人才会增长；战刻槽也前作相同，杀人或占领阵地时都会上升。在游戏中还是会遇到通缉犯，不过也追加了新的兵种。

个性十足的新角色

迄今为止公布的八名新角色在试玩版中全部都可以使用。认真体验过后发现像片仓小十郎、猿飞佐助这样的正统角色趣味性不是很强，也可能是招式还不全的缘故。人气很高的松永久秀招式霸气外露，就是速度比较慢。反倒是最上义光、大友宗麟这样的搞笑角色固有技设计得很有特色，用起来也比较爽快。小早川秀秋移动起来又跌跌撞撞，控制难度较高。本作至少还有6名新角色尚未公开，总计可使用角色将达到30人！

终极漫画英雄对Capcom 3

终极漫画英雄对Capcom 3		Capcom	格斗
多机种	Ultimate Marvel VS. Capcom 3		美版
	2011年11月17日	1～4人	售价未定
	对应机种为PS3及X360		

新角色参战让战斗持续升温！

全12名新角色公开

作为《MVC3》的进化版，本作除了在系统方面作出一定的调整并追加了联机时的观战模式等要素外，最让粉丝们期待的莫过于多达12名的新登场角色。其中漫画英雄阵营追加的角色有：来自《不死铁拳》的铁拳侠、《Marvel Preview 第七集》的火箭浣熊、以及来自同名漫画的奇异博士、鬼灵骑士、鹰眼、新星；Capcom阵营则有来自《魔界村》的红恶魔、"《出击飞龙》系列"的飞龙、《生化危机3》的追踪者、"《鬼泣》系列"的维吉尔、"《逆转裁判》系列"的成步堂龙一、"《丧尸围城》系列"的弗兰克。相信他们的加入会使追求爽快而非平衡性的对战变得更加火爆。

既存角色调整确定

在狂热粉丝们的请愿下，制作组决定为《MVC3》中包括DLC在内的登场角色追加新的招式。例如Capcom阵营中的龙就追加了一招名为"波动觉醒"的Hyper Combo（简称HC），发动后龙会进入特殊的状态，机动力也会在一定时间内得到提升，此时若再发动其他HC如真空波动拳、真空龙卷旋风脚等招式的话，它们的性能、攻击范围和判定都会得到大幅度的强化。



▲以近身格斗为主的铁拳侠能否凭借其中下段派生攻击丰富的特性在飞行道具大行其道的战斗中另辟蹊径？



[文：狼来了]

▲追踪者的巨大体型可以与漫画英雄阵营中的哨兵相比，看似力量型的它在速度上毫不逊色。除了体术外还可以使用手中的火箭炮以及体内的触手进行中远程的牵制。



▲维吉尔的个别招式虽然与但丁相似，但他的最大特色就是拥有名为"圆阵幻影剑"的HC，使出此招后输入特定的指令就能操控设置在画面中的剑发动进攻并籍此衍生出变换自在的战术。



▲作为"最强魔术师"的奇异博士有着异常丰富的飞行道具，比如以自身为中心发出多角度的能量弹、在画面中设置最多3个的球状魔法并利用它们来反弹自己发出的能量弹以改变攻击的轨迹等等。此外他的制空能力强，空战时占有绝大的优势。

女神异闻录 4 午夜竞技场

《女神异闻录》的角色们展开不一样的战斗

[文：Andriy47]



女神异闻录4 午夜竞技场		Atlus	格斗
多机种	ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ		日版
	预定2012年夏	1～2人	售价未定
	对应机种为PS3及X360		

这是由 Atlus 与 Arc System Works 合作开发的一款 2D 格斗游戏。众所周知，Arc System Works 是著名格斗游戏《罪恶工具》和《苍翼默示录》的制作公司，《女神异闻录 4 午夜竞技场》吸取了这两部游戏格斗系统优点，并融入到《女神异闻录》的角色中。游戏不仅受到系列 FANS 的关注，喜欢《罪恶工具》和《苍翼默示录》的玩家也非常期待本作的表现。

游戏共有四个按键，A 键是轻攻击、B 键是重攻击、C 键是 PERSONA 攻击，D 键是使用 PERSONA 突进。游戏的基本连招系统和《罪恶工具》系列"类似，同时加入了使魔系统及用 PERSONA 攻击等要素。游戏中角色的使魔也会拥有一个槽，当使魔槽变成 0 的话就会发生"使魔崩坏"状态，该状态下角色会陷入不利局面。攻击时耗费 50% 的 SP 槽可以进行强制取消；C+D 键是投技，在被投的瞬间使用投技也可以拆掉对方的投；在空中被攻击之后下落时可以按任意键受身。

在游戏的画面中，我们可以清晰的看到人物 HP 槽下面的"BURST"槽，同时输入 A+B+D 可以使用"BURST"技能（俗称爆霸）。本作的爆霸有 3 种：通常状态下命中对手可以使自身 SP 槽蓄满；受到攻击时使用可以吹飞对手；在被攻击瞬间爆霸则可以将对手弹向高空（能够追击？）。当陷入"使魔崩坏"状态时，角色不能使用爆霸。从现有的资料来看，游戏的要素很丰富，非常值得期待。本作将于 2012 年春季率先推出街机板，而在稍后推出家用版。



▲当人物体力低至某程度时，SP槽上限会变为150。



▲使魔的加入使对战变得更有意思。



▲"BURST"设定模仿《罪恶工具》。

时之刃

时之刃		Konami	动作
多机种	Blades of Time		日版
	预定2012年春	1～2人	售价未定
	对应机种为PS3及X360		

性感美女动作游戏降临



[文：Andriy47]

《时之刃》是由制作《X-Blades》而闻名的 Gajin Entertainment 负责开发，并由 Konami 代理发行的跨平台动作游戏。游戏的主角亚由美是一名使用剑枪的寻宝猎人，因为寻宝而来到游戏中奇异而危险的小岛之中，然而寻宝过程中，她却逐渐发现了自己身体的秘密从而获得更多战斗能力。游戏中玩家要经历射击战和肉搏战，有点《鬼泣》的味道。另外，亚由美还有多种魔法可以使用，她不仅能通过不同魔法进行华丽的攻击，还能发动时间之力让自身回到过去，同过去的自己一起攻击敌人。

游戏中场景和敌人的设计很容易看到《最终幻想 XⅢ》的影子，而在动作方面又与《鬼泣》相似，可以看出制作商想集大作之所长。游戏的战斗相当爽快，经常出现宏大的战斗场面，主角各种技能的搭配使用也使游戏的节奏非常爽快。《时之刃》中有超过四十个不同的近战搏斗技能以及魔法技能，游戏支持双人合作和竞争模式，本作将于 2012 年初发售，对应 X360 和 PS3 平台。



▲本作敌人的体型相当大，不仅有地上的，还有空中的。



▲主角的魔法技能有华丽的演出效果。



▲敌人的造型酷似《最终幻想 XⅢ》。

PS3出展新作集锦

TGS 2011

机动战士高达 EXTREME VS.

机动战士高达 EXTREME VS.	NBGI		动作
PS3	机动战士高达 EXTREME VS.		日版
	预定2011年12月1日	1～4人	8380日元
	对应周边未定		

在众 FANS 的翘首期盼下，NBGI 终于将 2010 年 9 月 28 日发售的街机版进行移植。本作不仅收录了《高达 0079》乃至《高达 OO》的热门机体，神龙高达、新安洲等机体也将加入战局。作为目前颇受欢迎的《高达》游戏，本次移植自家用机平台自然也受到众 FANS 的关注，下面就让我们一起看看本作的魅力所在吧！

游戏模式

本作的游戏模式和之前作品并没有多大差别，敌我双方在游戏开始时各自拥有一条战力槽，战力槽的数值为 6000，成功击毁敌机可削减对方一定量的战力槽，反之亦可。在战力槽为 0 的状态下再次击毁敌机即可获得胜利。游戏中的机体依照强弱分为 1000、2000、2500 和 3000 四种等级，越强的机体复活时所需要的战力槽能源也越多，因此玩家在选择机体时切勿一味选择消耗 3000 点的强力机体，就算是消耗 1000 的扎古，只要操作得当同样能用人海战术赢得胜利。



▲战斗时最好和僚机一起对敌方的弱势机体进行集中打击，如果对自己的操作有相当信心，也可以优先击破对手的强力机体，以便快速消耗对方的战力槽。

极限爆发



本作的独特系统，相当于之前作品中的觉醒系统，在画面下方有一条 EX 槽，我方机体遭受攻击时 EX 槽的能量就会逐渐增加，当 EX 槽积蓄的能量超过一半时就能发动“极限爆发模式”，在该模式下机体的进攻能力将得到大幅度提升，部分机体在该模式下还能使出威力超群的强力技能。

强敌！至尊高达

本作的最终 BOSS——至尊高达虽然外表上并没有什么特别之处，但实际上它是一台能在三种形态间自由换装的恐怖角色，玩家能抵挡住他那怒涛般的攻势吗？



[文：洛克]



◀ 全身上下都搭载浮游炮的形态，拥有多种攻击手段，能使用浮游炮进行毫无死角的连续攻击。

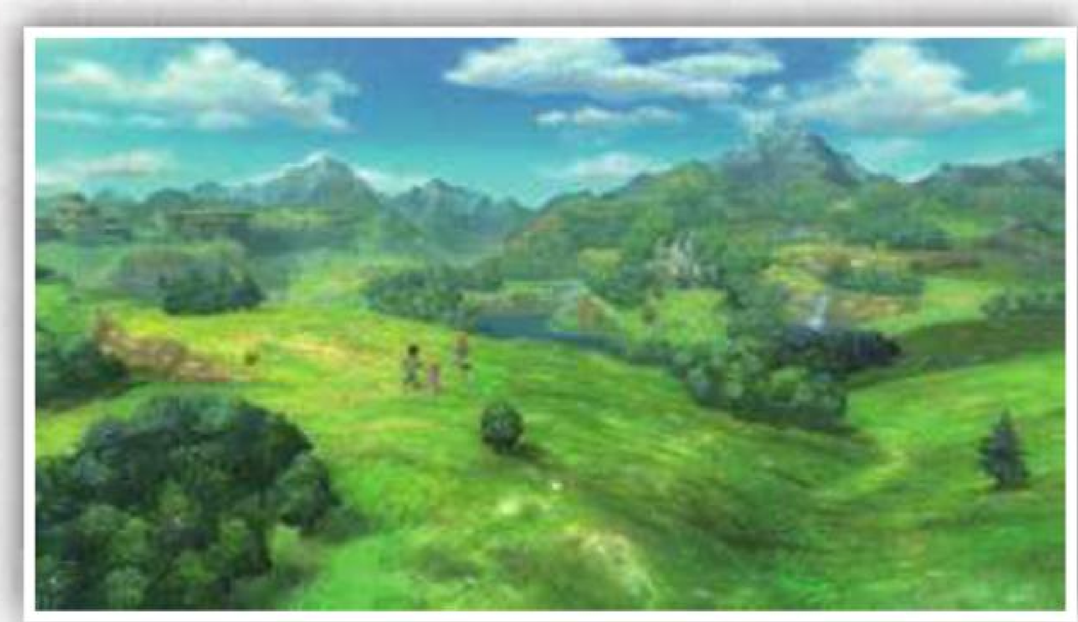
▶ 大幅强化近战攻击的类型，背上携带的激光剑拥有绝大威力。

▲ 双肩背负巨大炮台的射击型换装，除了能使用各种弹药外，还能使用火焰、冲击波等独特招式，射击手段极为丰富。

二之国 白色圣灰的女王

在今年 TGS 的会场上，索尼邀请了许多关系密切的制作人登场进行了一段公开脱口秀。期间 L5 社长日野晃博也披露了年末重头新作《二之国 白色圣灰的女王》的信息。

会场上导演寺崎恭辅进行试玩演示，日野社长亲自解说。首先映入眼帘的是宛如动画电影一般的卡通渲染画面，主人公奥利弗在街道上走过，周围的 NPC 和各种细节细致而充满生活气息，远远比一般 RPG 的城镇画面要更加动态、丰富。日野社长自信地说“就是想要在游戏中再现真正的动画电影”。





[文：八重樱]

二之国 白色圣灰的女王	Level-5		角色扮演
PS3	二ノ国 白き圣灰の女王		日版
	预定2011年11月17日	1人	8800日元
	对应周边未定		

接下来的世界地图中，我们看到画面采取了传统的低空俯视视角，配合鲜亮的色彩让人既感到 RPG 游戏的王道气息，又充满童话般的浪漫。本作的大地图遇敌是可见式的，接触敌人便进入战斗画面，有类似先制攻击和被动状态的遇敌设定。战斗系统方面采用了 NDS 版的改良系统，上手非常容易，同时具有战略深度。系统判断玩家选择指令的时机优秀是会出现“nice paly”字样的提示，反复积累就能使出强大的必杀技。现场演示的火焰风暴必杀技充满魄力。

除此之外，日野社长还透露本作将由很多载具，并且这些载具将于游戏的隐藏要素息息相关。比如大地图中的某处隐藏小岛，必须拥有小船才能到达。类似这样通过各色载具才能到达的隐藏地点非常多，每找到一个隐藏地点都会让玩家感受全新的冒险。

本作是由吉卜力工作室同步指导设计过场动画、久石让负责音乐、Level-5 经验团队倾情打造原创日式 RPG 大作。在 2011 年 10 月 15-16 日的 Level-5 专场发布会“LEVEL5 WORLD 2011”上本作还会有进一步情报披露，大家请密切留意后续报道。

PSP出展新作集锦

TGS 2011

Fate/新章 CCC

Fate/新章 CCC	MMV		角色扮演
PSP	フェイト／エクストラ CCC		日版
	预定2012年春	1人	5980日元
	无对应周边		对应玩家年龄未定

拜倒在尼禄大帝的裙摆前吧！



值得一提的是，如果各位Saber控们还在迷恋于《Fate/无限代码》中Saber Lily那纯白骑士的身影，那么请将视线聚焦到本作的Saber身上吧！这款被官方称为“处女新娘”的婚纱造型是不是丝毫不逊于Saber Lily呢？

TYPE-MOON旗下的“《Fate》系列”一直都是以其出色的剧情和人物刻画来征服玩家，从最初的文字冒险发展到后来的对战格斗以及角色扮演，每一作都带给粉丝们全新的惊喜。特别是2010年发售的《Fate/新章》更是大胆地另辟蹊径，将舞台转移到了2030年魔力完全枯竭后的世界，包括Saber在内的众多主要角色的设定都发生了翻天覆地的改变，让玩家们见识到了这一长青品牌的傲人生命力。时隔一年之后，《Fate/新章》的续作《Fate/新章 CCC》情报流出，继续沿用前一作的世界观，在电脑世界中继续那残酷而雄壮的圣杯战争。

Saber 身穿纯白婚纱的暴君

在前作中，Saber那身其高露出度的红色战斗服让玩家们大开眼界，而在本作中，她更是会穿上帅气的婚纱与玩家并肩作战。当然，她的战斗实力依旧是所有Servant中最强大的。另外需要强调的一点是，本作中的Saber并不是亚瑟王，而是统治过罗马的暴君尼禄。



▲Saber的性情是自由奔放且自尊心极高的，但有时她也会表露出相当女性化的一面。



黑衣少女 酷似间桐樱的神秘人物

这位貌似间桐樱的少女是掌握着整个圣杯战争的关键性人物，关于她与樱之间的关系目前还是个未知数，但她嘴角显露出的那一抹妖艳的笑容不知为何总会让我联想到黑化后的樱。在游戏中，她将会与Saber正面对决。





▲出现在间桐樱的面前，并用妖言诱惑着樱的黑衣少女，她的出现彻底扰乱了电脑世界的调和，也令圣杯战争变得更为残酷。

谜之少女 善于玩弄别人的小恶魔



▲手持枪状武器、面露优雅微笑的谜之少女。尽管目前关于她的实力还是个未知数，但相信绝对是个不容轻敌的对手。

这是本作新增的另一名角色，头顶长有长长的角、双手的指甲以及身后的尾巴都标志着这位少女绝非是普通人类。她善于用言语玩弄他人的感情，而且战斗实力也相当不俗。



［文：八重樱］

英杰传说 勇气双雄

英杰传说 勇气双雄	NBGI		动作
PSP	テイルズ オブ ザ ヒーローズ ツインブレイヴ		日版
	发售日未定	1人	售价未定
	无对应周边		

以两人无敌的羁绊击破前方的敌人！



▲《英杰传说》官网的宣传图，各位读者能否看出三组主人公的造型分别映射哪些英文字母？

和《圣洁传说 重制版》同时发布的还有将在2012年发售于PSP平台的动作类游戏《英杰传说 勇气双雄》。大家没看错，这个不是角色扮演类，而是一款动作类游戏！

和之前的《对决传说》一样，本作也将系列的人气角色收录其中。登场角色将囊括从《幻想传说》至最近发售的《无尽传说》这十五作里的人气角色。目前公布的有《仙乐传说》的罗伊德・埃尔文和泽罗斯・怀尔达、《薄暮传说》的尤利・罗威尔和弗连・西弗、《无尽传说》的裘德・玛提斯和蜜拉＝马克思威尔，各作品中各角色的相关剧情也是一个值得注目的焦点。至于NBGI究竟是打算让好友组登场还是让男女主角组登场，这个目前还是个未知数。

战场的舞台设计和无双类很相似，玩家可以使用原作中的术技，和队友相互配合不断前进。除了割草砍兵之外，还能和其他



▲通过双人协力作战来打倒挡在玩家面前的敌人，这系统让人不由得想起刚刚发售的《无尽传说》中的共鸣系统。

作品的角色对战，例如裘德和蜜拉挑战老前辈克雷斯。此外，由于游戏类型更改为动作，战场上打开宝箱的方式不再是传统的掀开盖子，而是变成打烂宝箱再吃掉里面的果冻……这样的果冻能吃吗？

［文：阳光成员莱雅］

文 宇宙 美编 心の永恒



吞噬神灵的新篇章

GOD EATER 2

本作是“《噬神者》系列”的最新作品，这个系列因为类似于《怪物猎人》，并瞄准了《怪物猎人 P 2ndG》发售许久，且新作迟迟未公布的空当期发卖，所以其得到了不错的销售成绩。前作的 60 万销量加之强化版《噬神者 爆裂》，累计销量达到了 110 万套，足以说明一个系列的成功。而就在今年的 TGS 上，系列新作《噬神者 2》也和我们见面了，这次游戏的背景将发生一定的改变，同时会加入新的主人公、新的场景、新的荒神，可谓相当厚道，系列 FANS 绝对不容错过！

噬神者2	NBGI	动作
PSP GOD EATER 2		日版
预定2012年内	1～4人	价格未定
对应周边未定		

前作 3 年之后的世界

不同寻常的故事背景

本作的舞台是前作的三年后（西历 2074 年），世界依然存在于谜之生物“荒神”的威胁之下，作为芬里尔本部直属研究机关的“弗莱娅”所属特殊部队“布兰特”一员的主角来到了极东地区，但是这里最近开始因为下起谜之血雨而产生了狂暴化的“感应种荒神”，同时还使这里的人们感染上了不治之症……



※ 从故事情节可以看出，本作不仅仅会加入新的“荒神”，同时肯定还会出现与以前相同类型“荒神”的感应种，这样变相增加了猎杀“荒神”的种类，相信会谋杀掉玩家不少的游戏时间去熟悉。

新世代的主人公降临

随着新作背景的诞生，与之相称的新主人公自然也会在我们面前出现，这次情报为大家带来的是男女主人公的信息，不仅服饰风格发生了改变，就连特有武器也发生了进化，我们一起来看看。



特殊部队“布兰特”所属的女性主人公

©2011 NAMCO BANDAI Games Inc.

贪婪无比的凶暴荒神



特殊部队“布兰特”所属的男性主人公

作为玩家分身存在的主人公，特殊部队“布兰特”所属的新世代噬神者。动作表现力与前作相比有所提升，人物表情的表现力也有大幅的进化。玩家们可以对人物创建时的各种要素进行一下期待。

第三代噬神者



前作的噬神者使用的为“旧型神机”和“第2世代神机”，本作将会加入新主人公所使用的“第3世代神机”，这种神机比以前更为强大，存在着神奇的力量，同时可以从人物手腕上明显地看出神机的变化。

增强战力的新型武器



本作在前作短剑、长剑、巨剑的基础上增加了全新的近战武器—“增压锤”和“蓄力枪”，相信这两者的加入也将会给玩家带来更多的作战配备选择，使玩家能够更加从容地面对新的挑战，那么这两者都是怎样的武器呢？我们来简单的看一下。

◀ 厚重的打击感与高速的攻击速度同时存在的新型武器，同时还搭载了全新的特殊机关，不免会让人疑问，这“特殊机关”又会是什么呢？



▼ 大幅强化直线攻击动作的新型武器，可以通过“蓄力”对荒神的弱点部位造成连续伤害。

更为庞大的故事舞台

本次我们玩家活动的主要地点是“弗莱娅”的独立机动支部，周边加入了很多前所未有的场景区域，相比于前作的极东支部的周边大为扩张，可以猎杀“荒神”的区域将会大幅增加，这是不是意味着我们会在更为广阔的区域和“荒神”进行战斗呢？让我们拭目以待。



▲新增场景“苍冰の峡谷”，该地图整体采用直线型设计，比较适合超远距离的射击系武器发挥其特点



◀ 巨大的水坝给人带来无穷的视觉震撼，后面的雪山更是凸显场景的庞大



► 带有新增区域荒废的未来都市，虽然带着前作的气息，不过场景内容将会更加庞大



◀ “弗莱娅”独立机动支部远景图，可以非常明显的看出是一架可以移动的要塞，非常具有魄力



► 烈火中的街道，是否会给人一种前作“荒废街道”的感觉呢？

全新登场的强力荒神



▲本作的主角荒神“マルドゥーク”登场，是不是被震撼到了？感觉有点像腿部变长的“ヴァジュラ”，其头部两侧的红色器官又将代表着什么呢？。

从情报来看本作将会增加多数新型荒神，而目前公布的消息还不是很多，不知道前作的DLC荒神是否可以直接挑战？或者还存在着更多强力的荒神呢？

感应种荒神



■ “阿鲁德克”是被称作“感应种”的变种，作为群聚荒神中的首领存在，它的行动会影响普通种荒神，如何应对感应种是狩猎的关键。

X360出展新作集锦

TGS 2011

光环 战斗进化 周年纪念版



[文：Andriy47]

光环 战斗进化 周年纪念版	Microsoft	主视角射击
X360 Halo: Combat Evolved Anniversary		美版
2011年11月15日	多人在线	39.99美元
对应KINECT		推荐玩家年龄：15岁以上

周年之日，重温经典

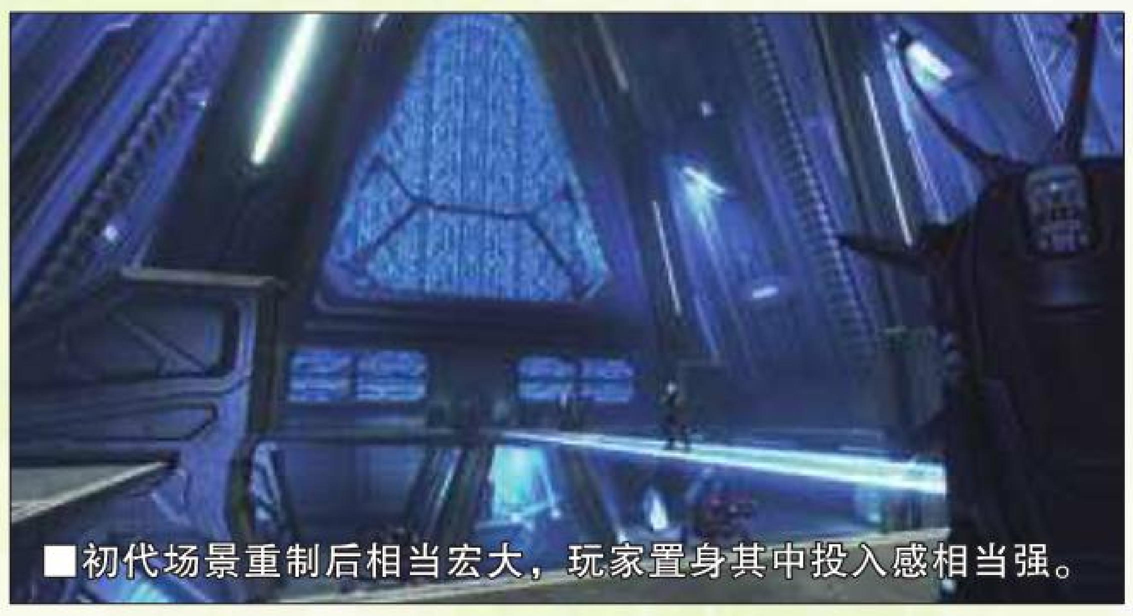
《光环》系列”无疑奠定了XBOX系列主机在主视角射击游戏领域的霸主地位，由于相隔久远，很多玩家没有机会玩到初代的《光环》，在Bungie公司二十周年，也是《光环》系列”十周年纪念之日，这款《光环 战斗进化 周年纪念版》的推出意义非凡。游戏使用《光环 致远星》的引擎进行高清重制，游戏的原版画面也被保留，玩家可在游戏中自由切换。此外还新增Xbox Live在线双人合作模式，并提供多人在线对战，并收录了七张最受欢迎的系列地图。

游戏收录的武器、角色、关卡设置以及战斗系统都是与原作相同，在游戏性方面不会有什么变化。游戏中场景的细节制作得非常细腻，角色建模也是全新的高清版，并不是原作简单的高清化，可以明显看到人物身上细腻的凹凸贴图效果。另外，本作的音效和音乐也是由Skywalker Sound公司负责重新制作，不过人物配音还是与过去相同，所以玩家们不必担心台词会变味。

在《光环3》中曾经出现了一些终端，能够对整个游戏的剧情背景提供一些资料，而在这个周年纪念版中，也会有类似的终端。而且本作终端提供的不仅仅是文字资料，而是以全影像的方式呈现。可不要小看这些收集要素，玩家可以在这些信息里了解到初代未曾提及的剧情，甚至有一些剧情是为《光环4》做铺垫的。另外游戏支持全3D特效和Kinect操作，玩家可以借助外设体验不一样的光环之旅。本作预定今年11月15日上市，售价39.99美元。



■敌人形象都进行了高清绘制。



■初代场景重制后相当宏大，玩家置身其中投入感相当强。



■场景光影效果表现不错。

御姐武戏Z 神乐

御姐武戏Z 神乐	D3 Publisher	动作
X360 お姉チャンバラZ ～カグラ～		日版
预定2011年冬	1人	6800日元
对应周边未定		推荐玩家年龄：18岁以上



比基尼御姐踏上鲜血之旅

以便宜的“SIMPLE系列”而闻名的游戏公司D3P宣布，人气动作游戏《御姐武戏Z 神乐》将于今年冬季重回Xbox 360平台。《御姐武戏》是D3P公司于2004年在PS2平台发售的游戏，由于血腥暴力和比基尼美女而获得众多玩家爱的喜爱。游戏中经常有鲜血飞溅或者将敌人切成两半的镜头。这款《御姐武戏Z 神乐》依旧是X360平台独占的18禁作品。

游戏的主人公是一对同父异母的“吸血族”姐妹——神乐和沙亚也，她们有一种特殊的能力叫做“忌血”，当敌人的鲜血溅到其身上时，会使其的“污秽值”增加，并可使其进入“暴走状态”。该状态下角色的攻击力和移动力都将大幅上升，但是该状态中自己的HP会随攻击减少，所以要适当使用。本作新加入了“吸血回复”系统，主角受伤后可以将自己失去的体力吸回来，不过回复过程中依然会受到攻击，并且会有部分攻击伤害无法回复。本作的攻击方式不再是单按一个键，而是X和Y键组合攻击，回避也简化成RT一键回避，大幅提高了战斗爽快度。

游戏中的怪物众多，而且体型都非常庞大，特别是BOSS战面对巨型敌人，场面相当宏大，给玩家一种玩鬼泣的错觉。虽然游戏的画面不是很好，不过打击感很优秀，喜欢猎奇的玩家不妨尝试一下这款作品。本作预定今年冬发售。

[文：Andriy47]



■御姐有奎托斯的风范。



■游戏中的BOSS体型都很庞大，硬拼的话玩家会很吃亏。



■游戏中也能体验到一骑当先的快感。

3DS出展新作集锦

TGS 2011

生化危机 启示录

生化危机 启示录	Capcom		动作冒险
3DS	BIOHAZARD REVELATIONS		日版
	预定2012年春	1人	售价未定
	无对应周边		


■吉尔在本作中将面对新的敌人。

本作故事的时间段是在《生化危机 4》与《生化危机 5》之间。故事讲述在 2003 年安布雷拉公司解体之后，由于 BSAA 的同事克里斯失踪，继续投身全球反生化恐怖行动的吉尔与新同伴帕克一起动身前往地中海某处一艘搁浅的邮轮进行调查，搜寻队友的踪迹，而邮轮上的机关和敌人却远远超过她的估算。而“失踪人”克里斯将会在本作中出现在冬天欧洲白雪皑皑的山岳地带，与新搭档美女狙击手杰西卡一同执行任务。


◀穿着时尚的杰西卡
▶克里斯新造型
▶新角色蕾切尔
▶吉尔新搭档帕克

游戏的画面非常出众，场景光影、人物建模和服装纹理都细致入微。从 TGS 的资料来看吉尔所在的场景以阴暗的邮轮为主而克里斯则穿着厚重的外套行进在冰天雪地中，而游戏操作和系统由于 3DS 的双屏设定也变得方便，下屏幕便是枪支菜单和地图，战斗中枪支的更换更加流畅。游戏中的储物箱的格子有 60 格，相对来说比较丰富。另外游戏中新加入了一个叫生化探测器的道具，用探测器进行瞄准然后对画面上指定部分进行扫描会提示发现物品，而不扫描是看不到的。

本作内容没有局限于恐怖和射击，游戏强调的是利用匕首攻击、体术反击、紧急回避等技能来求生，游戏的主旨是带领大家感受到当初玩《生化危机》系列时的感动。另外，TGS 中本作的正式预告片里还出现的新角色——蕾切尔，靓丽的外型和极其火爆的身材让不少玩家期待她在本作的表现。游戏将于明年春季发售。

[文：Andriy47]

花与生物的立体图鉴

花与生物的立体图鉴	Nintendo		益智
3DS	花といきもの立体图鉴		日版
	预定2011年9月29日	1人	3800日元
	无对应周边		

简便的搜索，立体的图鉴



本作收录了 1300 种花草以及 700 多种生物的图鉴，玩家可透过 3D 功能观看它们的立体静态照片以及 3D 化的影像，照片和影像都附有详尽的解说。游戏内置了强大的搜索功能，比方说在现实中看到一朵鲜花却不知道它的名字，此时利用 3DS 的外部镜头将该花拍摄到游戏里，然后再输入相关的环境信息，系统便会快速地将它的相关资料展现给玩家；除此之外，可视索引功能也非常便利，在特定的模式里输入不同的关键词，如花瓣数、花色、季节、分布地区、生物的名称等，随后系统就会将符合条件的花草、生物缩略图集合在一起以便玩家从中抽选。


▲昆虫和鸟类可以通过“鸣叫声”来搜索，而直接用生物的名字也同样可以检索相关的信息。


▲本作还收录了多达400种以上生物的相关豆知识、冷知识，玩家能通过游戏了解到平时根本不会注意到的细节。


▲输入生物的特征来检索的可视索引功能，假如搜索出来的结果太多，玩家还可以进一步地追加关键词来缩小搜索的范围。

除了拥有图鉴的所有功能外，本作中还有趣味十足的小游戏让玩家在玩乐中获取知识，“花名知多少”便是其中的一种，系统会放出花朵的相关图片或影像让玩家观察，然后再给出一对一错的答案让玩家选择该花朵的正确名字，不慎答错一题的话游戏便会结束，回答正确时则会累计连续回答正确的次数，玩家也可以籍此来挑战自己的知识上限。

[文：狼来了]

初音未来 未来计划

HATSUNE MIKU Project mirai プロジェクト ミライ(仮)

[文：九兵卫]

初音未来 未来计划	SEGA	音乐
3DS 初音ミク Project mirai		日版
预定2012年3月	游戏人数未定	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄未定

粘土初音参上！



3DS 版《初音未来 mirai 计划》并非采用普通比例的初音造型，而是以我们人见人爱的粘土初音作为游戏的主角。看见这些可爱的角色在画面中载歌载舞，FANS 一定会毫无抵抗之力吧。（笑）

不仅如此，本作的一大卖点在于玩家可以通过 3DS 的 AR 摄影机能，随时随地在 AR 卡片上投影出可爱的粘土初音，而投影出的 Q 版初音也会随着游戏中的歌曲而跳舞或者做出其他各种各样的动作，实在让人兴奋。

曲目与难度

本次 TGS 上 SEGA 提供了本作的试玩，小编当然也要试玩了一番。试玩版总共收录了两首歌曲，分别为**くちばし** P 的《**私の時間**》以及 OSTER project 的《PIANO*GIRL》，每首歌的完整版都有 4 分钟以上的长度，比 PSP 版中的大多数曲目长出不少。而难度方面，试玩版仅有 EASY 和 NORMAL 两种难度可选，EASY 难度下只需按 A 键，而 NORMAL 难度则是 A、B 键交替使用。



略有变化的玩法

和 PSP 版《初音未来 女歌手计划》一样，本作也同样是一款按键式音乐游戏，只是按键提示的显示方式发生了变化。在游戏中，歌曲每一小节的按键都顺时针分布在一个圆圈之上，圆圈的中心则是提示玩家按键时机的指针。另外，圆圈中心的填充部分代表玩家 HP 的能量，HP 过少会出现提示。

笔者实际试玩时发现，不断达成连携后，HP 部分的能量会越蓄越满，依次分为 0 ~ 5 共 6 个等级。高等级下的圆圈之上会出现星形的追加音符，按下任意键可以获得额外加成。当 HP 的能量蓄满整个圆圈，画面中会出现特殊效果，谱面也焕然一新，非常具有挑战性。



热血硬派国夫君 特别版

热血硬派国夫君 特别版	ARC SYSTEM WORKS	动作
3DS 热血硬派くにおくん すぺしゃる		日版
预定2011年冬发售	1～4人	4200日元
无对应周边		对应玩家年龄未定

80 年代出生的玩家，又或者曾经接触过红白机的玩家们应该都会知道著名的“热血系列”，以不良少年之间的打斗为题材的《热血硬派》是这一系列的鼻祖，玩家可以操纵主角国夫（くにお）与其他高校的不良少年在各处场景中交手，除了一般的拳脚功夫，拾取地面上或敌人身上掉落的武器也可以用于攻击敌人，喧哗热闹的打斗风格在当时的横版过关游戏当中也算得上是独树一帜。在这一作品的基础上，之后的“热血系列”推出了各种类型的产品，从正常的打斗到各种如足球、篮球还有最为玩家所知的躲避球运动项目都有涉及，令人津津乐道的除了那些夸张华丽的招式外，还有敌我双方被击中时露出的那夸张搞笑的表情。自《热血硬派》诞生 25 年后，这款作品终于又一次登陆到任天堂的平台上，那就是《热血硬派 特别版》。

游戏介绍

本作仍然是一款横版过关游戏，根据登陆平台的特点，场景也进行了 3D 化，但或许是为了保持游戏的特色，关卡的背景用的仍然是 FC 时代的点阵图，两者配合起来，看上去特别喜感。角色们的造型也经过了润色，不再是像当年的点阵造型般地浑身都是菱角，不过除此之外，每个角色都非常完好地保持了当初的 Q 版二头身大小，人物虽小，打斗动作却仍然毫不含糊，一板一眼有模有样，相信在开启 3D 效果后的表现力也会相当不错。



新要素

除了延续经典的街头乱斗模式，本作还产生了新的进化，加入了角色扮演游戏般的成长要素，使得游戏过程会随着主角的能力成长而变得越来越有趣。虽然《热血硬派》并不以故事见长，但本作还是厚道地添加了新的故事，让已经玩过原作的玩家们也能找到新鲜感。更为令人满意的是，作品当中还会增添画廊模式，里头会有“热血系列”25 年来的各种海报，游戏封面和设定原画供玩家欣赏，无形中也让游戏的收藏价值提高了不少。







结语

游戏目前预定在 2011 年的冬季发售，价格是 4410 日元，游戏人数为 1-4 人，这也意味着本作在登陆 3DS 平台后，加入了多人联机功能，加上新增添的挑战模式，想必耐玩性也颇高，相信游戏的素质绝不会令原作爱好者们感到失望。

[文：FAN]

本作是超次元足球游戏“《闪电十一人》系列”的最新作，游戏的背景设定在前作《闪电十一人 3》的十年之后，讲述元堂守率领闪电日本队取得世界冠军后发生的故事。除了主人公由元堂守变更为松风天马外，游戏还将采用不同于之前作品的系统。本作运用 3DS 独有的 3D 立体视觉机能，充分发挥系列最大魄力的必杀技。



3DS	闪电十一人 GO 闪光・黑暗	Level-5	角色扮演
	イナズマイレブンGO シャイン・ダーク		日版
	预定2011年12月15日	1～2人	5800日元
	对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄

少年啊，掀起革命之风吧！



▲剑城京介第一次来到雷门足球部的情景，仅以一人之力就击败了雷门的二军。

本作的舞台设定在前作的十年之后，由于闪电日本队取得世界冠军，日本的足球事业开始步向辉煌。人气逐渐提高的足球在人们心中的地位也日趋加重，一个学校的足球是否强盛，甚至会影响该学校在社会的地位。为了确保所有学校的地位，足球部门必须遵从足球管理组织“第五部门”那里下达的胜负指示进行比赛。而本作的主人公——松风天马是雷门中学的新部员，真心喜爱足球的他，为了取回最喜欢的足球，和传说中的“闪电十一人”一起，掀起反抗“第五部门”的革命……



松风天马

化身：魔神天马

必杀技：微风凌步、马赫旋风、螺旋龙卷

本作主人公，因为小时候被雷门中学的王牌射手豪炎寺所救而爱上足球。双亲都在外地工作，暂居在和元堂守青梅竹马的秋子家里。在他加入足球部后，他那直言不讳的性格和真心喜欢足球的心情渐渐感染了雷门足球部的众人，决定和他一起违抗“第五部门”，取回真正的足球。



神童拓人

化身：奏者大师

必杀技：极强音奏、急速转向

雷门中学二年级学生，将天生的音乐指挥家才能运用到足球中，和前作中的鬼道有人一样是整支队伍的中心，因其出色的指挥而被誉为“神托之人”。原本已经放弃足球的神童在天马的感染下重新找回自信，率领足球部举起反旗。



◀神童拓人发动射门必杀技“极强音奏”，本作的必杀技画面与NDS版相比得到了极大提升。



剑城京介

化身：剑圣兰斯洛特

必杀技：死亡之剑、死亡坠落

“第五部门”派来的刺客，其实是一名从小就崇拜豪炎寺的少年，拥有极好的足球天赋。小时候因为自己引发的事故导致哥哥再也无法踢球，为了支付巨额的手术费不得不听从“第五部门”的指示，一心想要摧毁雷门足球部。在“神圣之道”地区半决赛中，因为哥哥的一席话幡然醒悟，成为雷门足球部的王牌射手。

圣帝 石户修二

掌管足球胜负的“第五部门”最高统治者，身世、目的以及能力都未知的神秘人物，由于他的声优和豪炎寺一样是野岛裕史，加上一头白发，也有不少人猜测他就是传说中的射手豪炎寺修也。



化身系统

本作加入的全新系统，在本作的世界中，有一类不同于平常人的选手，他们可以引发出潜在自己身体里的能力，而这种能力也就是“化身”。关于化身在实际游戏中究竟会有何能力还不得而知，不过从动画版的表现来看，化身似乎具有增强选手某方面能力的特性，例如原本无法接下必杀技的守门员在使用化身后可以轻松挡下对方的射门。

▶在游戏中带球前进的进攻方和防守方队员接触时会进入“冲突”模式，如果产生冲突的两名选手都是化身使，将会展开化身之间的战斗，此时两名选手的化身将以各自能力的高低为基础决出胜负。和“冲突”一样，在化身战中取得胜利的选手将获得控球权。



双版本内容解析

《闪电十一人 GO》同样将以双版本的形式发售，两个版本的副标题分别为《闪光》与《黑暗》，售价为 5800 日元。和前作一样，不同的版本除了拥有专属的队员外，还收录了专属的隐藏队伍和强力化身。









和之前作品一样，当玩家通关游戏后，只要完成相应条件即可挑战隐藏队伍，隐藏队伍的实力不容小视，对玩家的操作技术和队伍的整体实力都是一个考验。图中的两人就是分别率领无限光辉队的队长白龙、以及率领终极黑暗队的队长修。

©LEVEL-5 Inc.



不知不觉中，就连“《最终幻想》系列”也走上了“卖萌”这条可怕的不归路，在由《异说 最终幻想》衍生出来的音乐游戏《最终幻想 剧场韵律》中，所有的角色乃至怪物们都缩水成了2头身的Q版造型，全无往日的帅气冷酷，椭圆型的豆豆眼与三角形的嘴巴组成了一张张天然呆的饼脸，洋溢着难以言状的喜感。虽然我们平时常说：“恶意卖萌可耻”，但你不能不承认，你确实是拿这种样子的《最终幻想》很没辙。一边聆听着耳熟能详的FF音乐，一边看着这群小家伙们在屏幕上变着花样的卖萌，其实也是相当不错的消遣呢～

文 八重樱 美编 NINA

最终幻想 剧场韵律	Square Enix	音乐
3DS THEATRHYTHM FINAL FANTASY		日版
2011年冬发售预定	1人	售价未定
无对应周边		对应玩家年龄未定



收录《FF》系列的众多人气乐曲！

以作品为舞台的“系列”模式

▼选择你喜欢的作品的曲目开始游戏吧！



在“系列”模式下，所收录的曲目按照从《FF Ⅰ》～《FF XⅢ》的作品顺序进行分类规整，方便玩家轻松找到喜欢的曲子。每个标题下又细分为事件、场景和战斗三种音乐关卡，三种关卡共用同一条路线。下面就将为读者们分别介绍这三种关卡：

事件音乐关卡（EMS）



以游戏中的CG影像为背景进行演奏的关卡，只要根据乐曲的节奏在恰当的时机用触控笔点击画面上的圆圈就能通关，是最为简单的关卡。

场景音乐关卡（FMS）





▲失败的话，角色可就会摔倒在地哦！

这个关卡需要玩家配合乐曲使用触控笔在屏幕上上下滑动，只要能达成连击的话，画面中的Q版角色就会持续向前走，属于中等难度。

战斗音乐关卡（BMS）



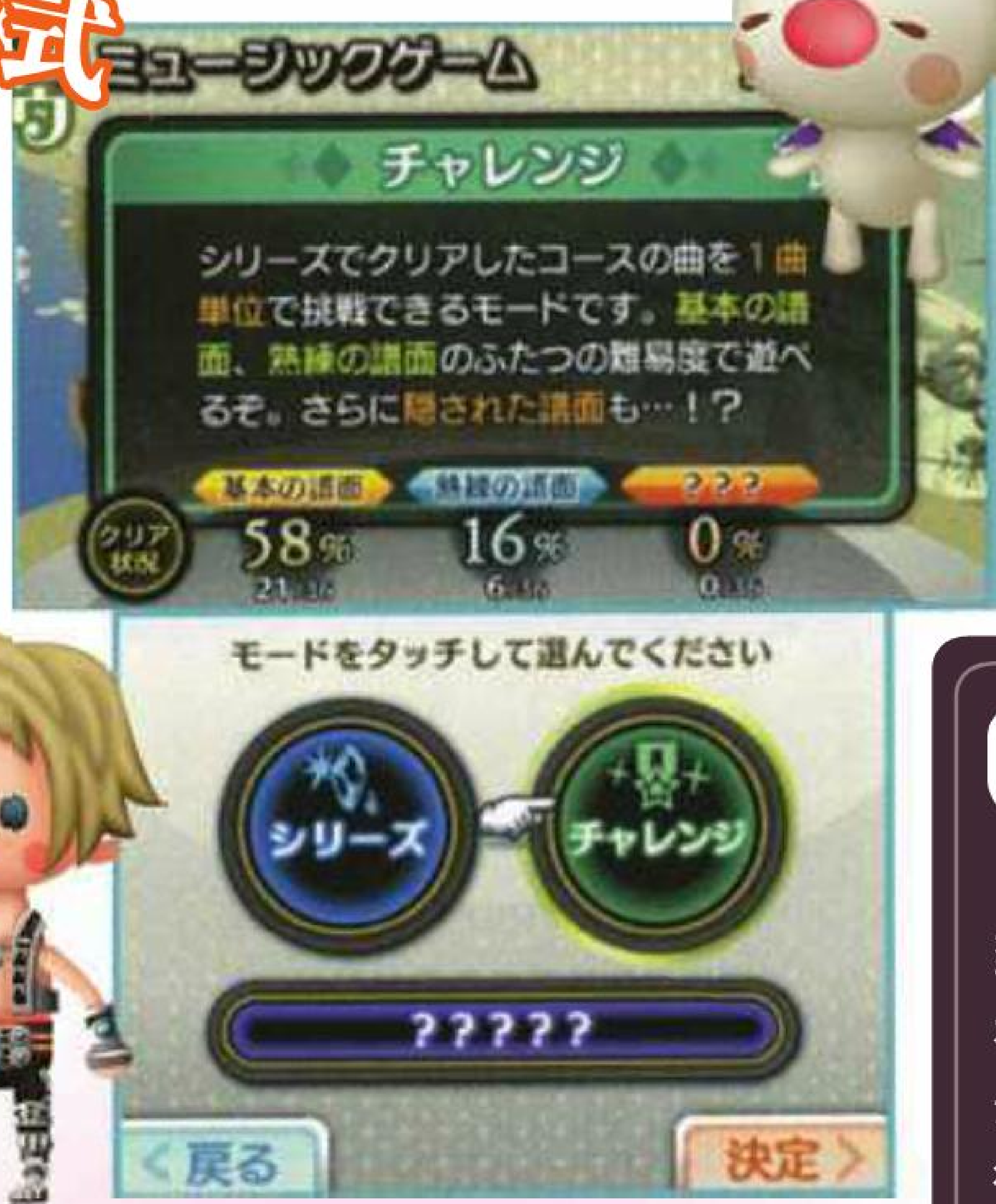
战斗音乐关卡是三种关卡中难度最高的，因为选用的都是节奏很快的战斗曲目，因此需要玩家快速移动触控笔才能实现连击。而随着玩家正确点击屏幕，画面上的角色们就会对敌人发动进攻。是不是有点像《应援团》呢？

©SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved.

任意选择乐曲的“挑战”模式

当玩家在“系列”模式中打通任意曲目后，该曲目就会被收录到“挑战”模式中，玩家可以随时随地地重玩这些曲目。此外，“挑战”模式下的乐曲除了简单难度的“基本谱面”外，还增加了难度稍高的“熟练谱面”，如果玩家能将“熟练谱面”打通，亦能解锁更高难度的谱面。音乐游戏高手们请在高难度谱面下挑战最高得分吧！





▲►难度越高，出现的按键种类就越多，小心会手忙脚乱哦！

CHECK! 游戏流程

本作的目的，是通过在各个关卡中得到的最高点数来获得“韵律点数（リズポ）”。当韵律点数积累到一定数量后就会开启新的元素，在各个关卡中不但可以获得更多的韵律点数，还能取得角色升级所需的经验值。

●游戏流程

进行系列、挑战模式 → 获取经验值和韵律点数 → 角色成长・新要素开放 （依次循环）

组成梦之队吧！



本作中出场的角色都是《FF》系列”史上主人公级别的人物，目前已公布的角色共计13人（每作一人），玩家可以从中挑选4人组成小队挑战各种关卡。通过打通关卡所获得的经验值可以令角色的等级进一步提升，升级后，角色的HP血量和各项能力也会随之上升，各个角色间的能力属性也不尽相同。

能力效果

各个角色可以装备诸如“回复系”、“攻击系”、“报酬获得率增加系”等多种能力。另外，能力也可以重复叠加，令效果进一步增强。



◄▼这是LV5和LV10的夏托托对比图。随着魔力这一属性的提升，夏托托也学会了雷击技能。

用道具来强化角色！



召唤伊夫里特！

▲甚至还存在着与召唤魔法相关的道具，能令伤害大幅提升。

关卡打通后还可以获得各种道具。入手的道具可以装备在小队所有成员的身上，道具有HP回复、能力提升等许多种类。



◄13人中你打算选择谁呢？

还有冒险支援系角色登场哦！



◄只要不出现失误，莫古力就会以一定概率出现，并为玩家带来神秘的宝箱礼物。

陆行鸟和莫古力，这些在《FF》系列”几乎每一作中都会出现的支援系角色同样在《最终幻想 剧场韵律》也将有特别的演出。场景音乐关卡中，如果玩家能持续打出漂亮的连击，陆行鸟和莫古力就会在中途登场，为玩家的得分添砖加瓦。



▲同样，只要连击不失败的话，陆行鸟就会登场，接下来的一小段时间内，玩家可以持续高度移动。

CHECK! 各种属性

本作中角色的属性包括HP、力量、魔力在内共计5种，其中有一些也会影响到FMS和BMS的战斗。因此在挑战关卡前，应根据角色所持有的属性来组成队伍，力求达到整体效果的平衡。

HP：这个不用多说，自然就是角色的血量啦。血量归零时，角色也就无法继续作战了。

力量（ちから）：影响到BMS中与怪物交手时造成的伤害，数值越高伤害越大。

魔力（まりょく）：会影响到一部分能力，例如像火焰攻击等等。

敏捷（すばやさ）：影响FMS中角色的移动距离，在这一关卡中，移动的距离越远，得分也就越高。

运气（うん）：影响到道具的掉落概率。运气值越高越容易拾取到稀有道具？

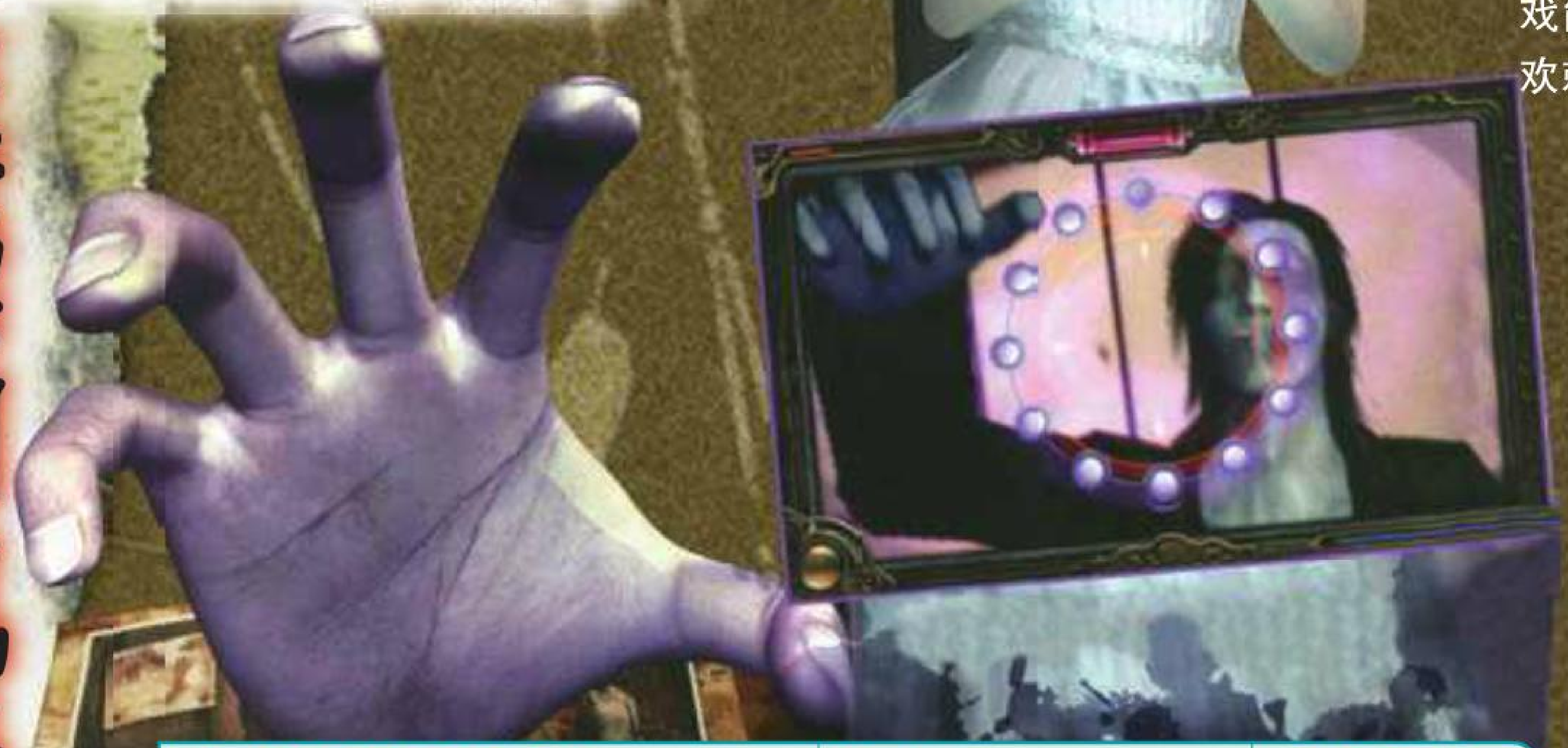
文 八重樱 美编 NINA

心霊カメラ ~憑いてる手帳~



延续和风恐怖游戏精髓，《零》小组最新之作登场

提到和风恐怖游戏的典范之作，当之无愧非“《零》系列”莫属。距离第4作《零 月蚀假面》发售已有三年多时间，玩家对于“《零》系列”新续作的渴望也越发强烈，就在前不久，一款延续《零》系谱的最新作——《心灵相机 附身记事簿》被正式公布。本作的玩法比较特殊，玩家需要使用与游戏同捆发售的AR记事簿，通过3DS的摄像头模拟射影机的功能拍摄AR记事簿来推动剧情发展。尽管本作没有继续沿用“零”这个标题，但制作组依旧是由我们所熟悉的菊地启介领导的团队，相信游戏能够保持“《零》系列”的一贯优良传统，为各位喜欢刺激的玩家们带来全新的心灵震撼，笑。



心灵相机 附身记事簿		Koei Tecmo	动作冒险
3DS	心灵カメラ~凭いてる手帐~		日版
	发售日未定	1人	售价未定
	对应AR记事簿		

利用AR机能令诅咒侵蚀现实

3DS的AR机能是一大特色，玩家可以使用摄像头拍照特殊的图案，令虚拟影像活跃于现实背景之上，使用与3DS同捆的AR卡片就能获得这一奇妙的视觉体验。《心灵相机 附身记事簿》在游戏过程中经常需要使用到AR记事簿这一道具，从表面上看，AR记事簿只是一个很普通的册子而已，但在3DS的画面中，记事簿上的内容就会发生各种各样的变化。从摄影头捕捉到的现实世界与游戏画面融合在一起，将会诞生全新的恐怖体验。



心灵相机

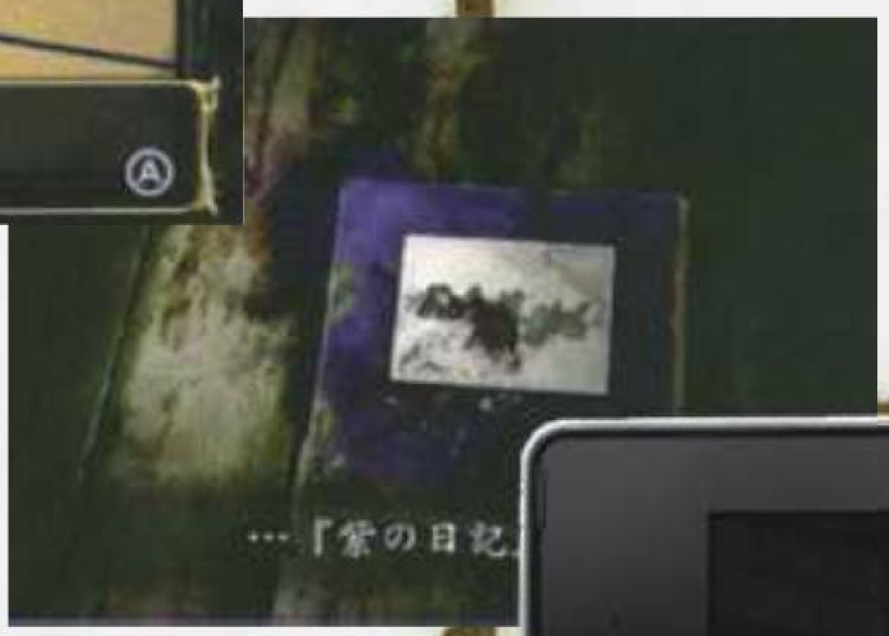




从图中可以看出，本作的射影机是一款双反相机。当玩家将化为射影机的3DS对准记事簿时，相片部分就会产生反应。当玩家按下拍摄按钮，随着3DS自身的颤动，记事簿上的图案也将开始发生变化……

模式一 AR故事“零~紫之日记~”





▲与过去的“《零》系列”相比，本作的故事模式游玩时间要较短，而且创新性的玩法也让人觉得本作更像是一块探路石。由于任天堂的干涉，导致本作不能沿用“零”这一标题，但考虑到本作的各个方面，或许这么做反倒是适宜之举。

在故事模式中，玩家操纵的是一位名叫“真夜”的少女。同之前几作的女主角类似，真夜也是一位散发着忧郁气质的古典美女，让人忍不住产生要去保护她的欲望。她似乎一直被囚禁在某个古老日式宅邸中，当她捡到紫之日记后，恐怖的经历也随之拉开了序幕。

模式二 恐怖记事簿

除了AR故事外，玩家还可以使用3DS的摄像头拍摄AR记事簿体验多彩的迷你小游戏。这些小游戏基本都是要求玩家在一定条件下拍照或是击杀怨灵，真是相当惊心动魄的小游戏呢。



模式三 怨灵相机



这个模式也就是我们常听说的“灵异照片”啦，在该模式下，玩家随手拍摄到的照片上可能会出现怨灵的身影。所以如果你想和朋友玩一次试胆大会的话，不妨在夜晚去到校舍中与看不见的怨灵们来一次“亲密合影”哦！

©Nintendo/TECMO.LTD

TGS2011通讯社

TGS 2011

Check 任天堂阻击战!《怪物猎人4》震撼降临3DS!

任天堂于9月13日在东京Big Sight召开"Nintendo 3DS Conference 2011"。虽然从严格意义上说，这场发布会并不是TGS的一部分，但是大家都知道任天堂此举的目的无疑是为了抢索尼的风头。而在发布会上也确实爆出了今年TGS最令人意外的头条新闻——《怪物猎人4》将登陆3DS！

文 星夜 美编 一刀

《塞尔达传说 天空之剑》发售日



虽然是"3DS发布会"，最先发布的却是一款Wii游戏发售日——宫本茂手持林克的剑与盾走上舞台，对《塞尔达传说 天空之剑》进行了说明。宫本茂表示，本作是"《塞尔达》系列"制作规模最大的一作，由超过100名开发人员历时5年精心打造，游戏时间将达到50到100小时。本作日版发售时间已确定为11月23日。

底座式右摇杆亮相



在此次发布会前，Capcom通过日刊公开了《怪物猎人3G》，同时已公开任天堂将同期推出一款3DS的底座式右摇杆外设。发布会上，任天堂正式公布了该装置。

这款装置的官方名称叫做"Slide Pad"，将于12月10日在日本发售，定价为1500日元。将其当做3DS的底座进行连接后，就可以用双摇杆的方式游玩一些传统大作。目前确定对应该设备的游戏包括《怪物猎人3G》、《生化危机 启示录》、《潜龙谍影 食蛇者3D》等。值得注意的是，该装置有一个电池仓，需要单独使用一颗7号电池供电才能运作。



粉红新款3DS公布

决定于10月20日推出一款粉红色的新款3DS，希望吸引更多女性用户，同时表示今后会推出类型更广泛的游戏，实现男女玩家的平衡。

岩田聪对当前3DS的用户构成进行了介绍。他表示，之前Wii与NDS基本上都实现了男女比例相当，NDS的女性用户比例甚至高于男性。但是3DS的男性用户却比女性用户高许多。所以，任天堂





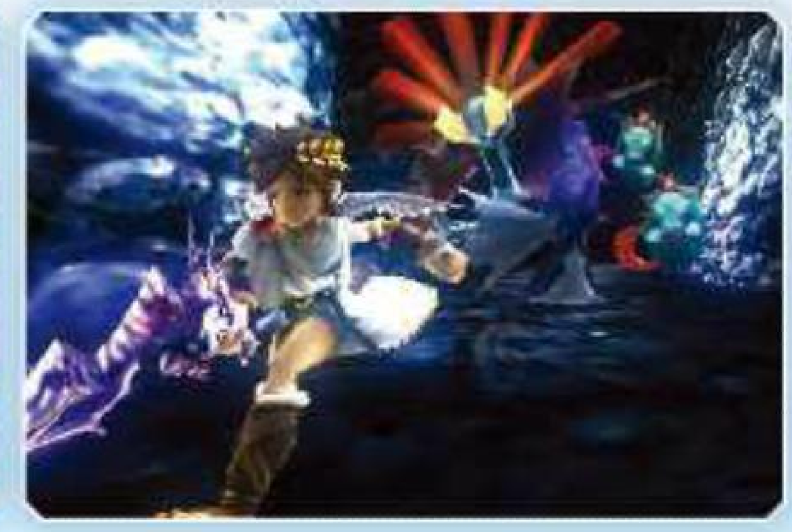
《新・光之神话》延期

岩田聪宣布，原定于年内发售的《新・光之神话》出于提升品质的需要，将延期到2012年第一季度发售。

同时岩田聪宣布任天堂正在与著名动画制作公司4C、Shaft和Production I.G.合作，这些公司将共同为《新・光之神话》制作原创3D动画短片。

这些短片将会在3DS的e-Shop网络服务中免费提供。





Square Enix神秘RPG新作

以使用神秘AR卡系统为特色的Square Enix新作RPG《勇气契约 飞翔妖精》在发布会上首次亮相，本作制作人是浅野智也（《最终幻想III》3DS重制版）、人设为吉田明彦。本作可以说是《最终幻想 光之四战士》的续作，虽然没有挂上"最终幻想"之名，但是副标题的缩写也是"FF"。游戏预定发售时间为2012年。











《火纹》新作登场！

早在不久之前，网络上就谣传任天堂即将在3DS平台上推出一款《火焰纹章》的新作，即使消息的可信度不高，但也在众多老玩家心中掀起不小波澜——毕竟原创的《火纹》已经很久都没和玩家见面了。如今，翘首期盼的老玩家们终于守得云开见月明，在本次发布会上，任天堂以闪电般的速度公布了系列最新作《火焰纹章（暂名）》的相关情报以及游戏截图，并预定2012年春季发售。

本作的游戏画面得到大幅度强化，战斗画面和剧情对话都用全新的3D人物来演绎，配合3D模式，使得游戏的临场感得到大幅度强化。画风的变更可以说是本作给人印象最深的地方，也许因为NDS平台两作中的“大饼脸”造型饱受玩家恶评，本作的画风急剧转变，重新向清新的卡通风格靠拢。特别是女主角莉兹，其双马尾的造型算是系列中最萌的女主角。协力系统是本作引入的全新要素，虽然厂商还未公布该系统的详细资料，但相信老玩家从宣传视频中也能揣测一二。只要玩家控制的角色在攻击时有相邻的我方角色，就能以2VS1的局面进入战斗。如此一来游戏的排兵布阵将发生翻天覆地的变化，在进军时玩家不仅要考虑到兵种和兵器之间的相克，还要考虑协力作战时参战的成员是否都处于有利位置。



▲本作的战斗画面在细节处理上和Wii版的《晓之女神》相比也毫不逊色，角色造型得到充实还原。





◀在公布的截图中有一张男女主角共同挑战斗技场的场面，如果正式游戏中能允许玩家以2VS1的形式参与斗技场练习，那游戏的练级将不再困难。



▶不出意外的话，本作的地图应该采用和GBA版《圣魔之光石》一样的系统，玩家不仅可以在大地图上自由行动，还能进行部队的编辑，不知是否会出现塔这种供玩家练级的场所呢？

《真・三国无双VS》4人混战







Koei Tecmo专门为3DS打造的《真・三国无双VS》将以多人游戏为卖点，最多支持4人混战。每个玩家带领一个4人武将组成的小队，可以在武将之间切换操作，最终目标是攻占对手的据点。战斗方面与以往系列作相同，不过加入了类似于RPG中的魔法系统，可以强化自身状态，削弱对手状态。本作预定于2012年发售。

《塞尔达传说 四支剑》免费提供

任天堂今后将会推出更多轻松有趣而且免费供应的DSiWare游戏。本次发布会上公布了将从9月28日开始免费提供下载的《塞尔达传说 四支剑25周年纪念版》，与GBA原作相比，本作将会有一些改良之处。玩家可以控制两个林克，通过L/R键进行切换，按X键同时使用两人。



《怪物猎人4》意外公布！

在任天堂发布会的最后，是邀请Capcom的辻本良三上台，他对3DS的《怪物猎人3G》进行详细介绍后，宣布游戏将于12月10日发售，定价为5800日元。之后辻本良三退场。但是发布会并未就此结束，而是又有一段“怪物猎人”新作影像上映。令所有人意外的是，这段影像并非《怪物猎人3G》的新影像——而是《怪物猎人4》！整个发布会于此时进入高潮！

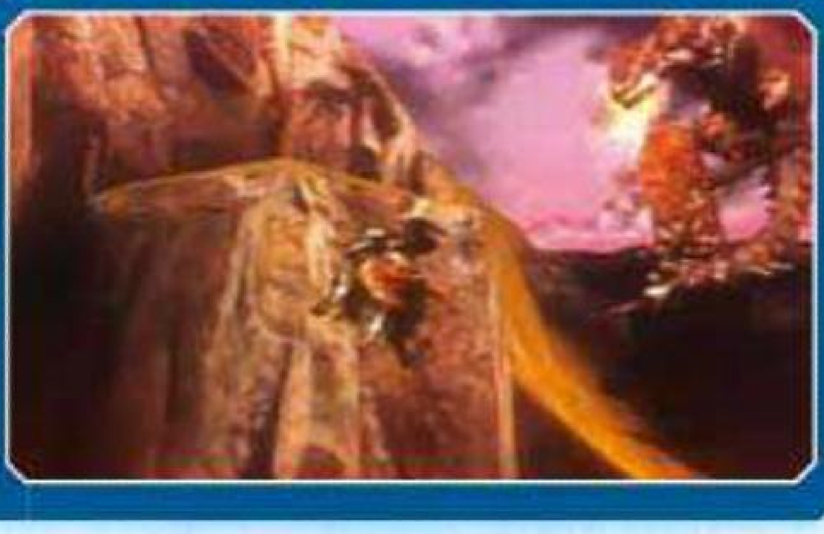


除了对应平台为3DS这一点外，Capcom并未公布《怪物猎人4》的任何详情。不过从影像中可以看到本作的许多新特性，最明显的就是强化了动作要素，有明显的平台动作游戏特点，可以看到猎人在平台间跳跃、攀爬悬崖等动作。而且场景中的地形会动态改变，玩家要注意地形的变化，还可以利用地形消灭敌人。









Check TGS2011圆满落幕，观众人数创历史新高！

东京游戏展主办方CESA日前宣布，TGS2011的观众人数创造了历史新高，4天内总共达到22万2668人次。其中在公众开放日的17日和18日两天分别有86251人次和83744人次，都是历史上最高的单日观众人次。而15、16两天的商业开放日观众人次分别为25631人和27042人。

PSV的首次试玩参展是本届TGS观众人数创造新高的主要原因，此外本届展会也吸引了不少新厂商，包括一些社交网络厂商，以及智能手机和平板电脑游戏开发商。现场还进行了东日本大地震灾后振兴善款募捐活动，获得开发商与游戏创作者们的广泛支持。

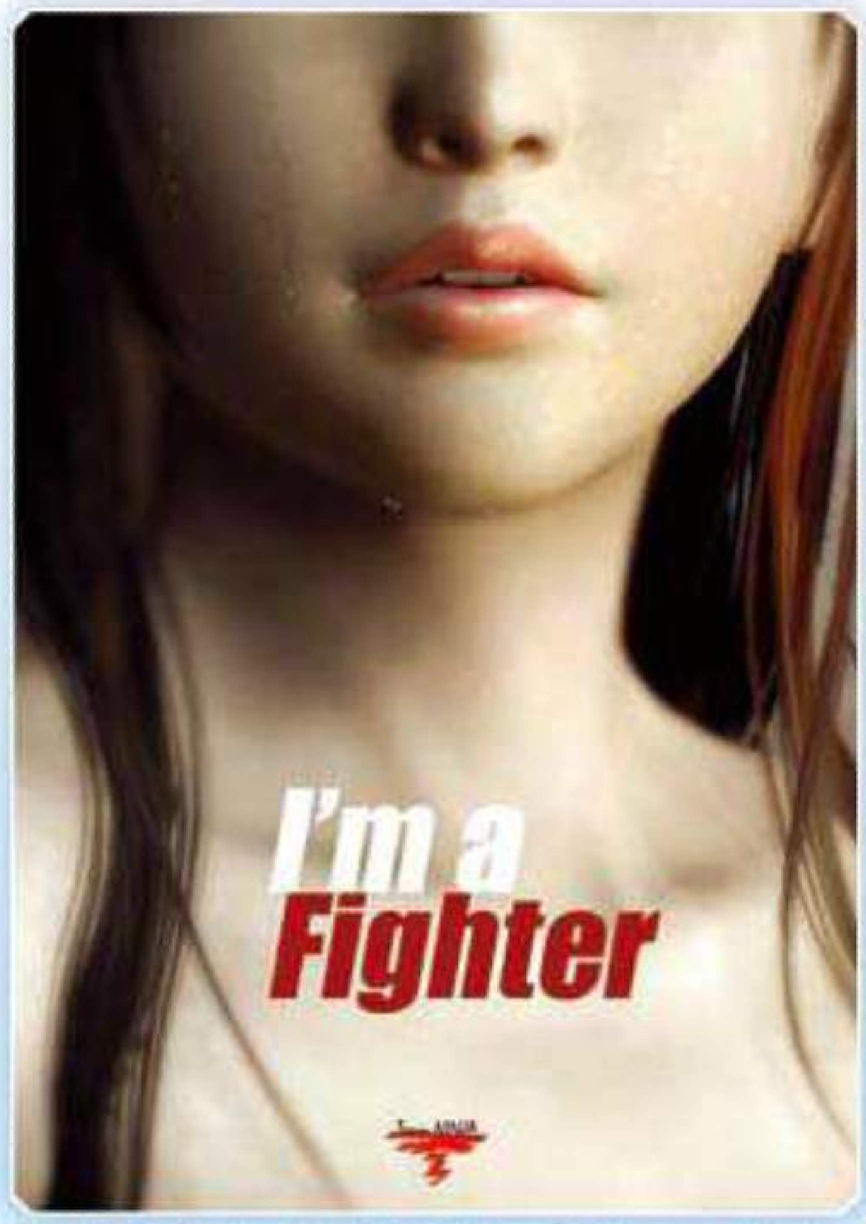
CESA宣布明年的TGS将于2012年9月20日至23日期间在幕张国际会展中心举办。

《死或生5》创造“格斗娱乐”新类型

在TGS正式开展之前Koei Tecmo召开了自己的展前发布会，其中最令人惊喜的是在发布会最后突然公布的《死或生5》！

Team Ninja宣布，本作将于2012年在PS3和X360上推出。

Team Ninja的早矢氏洋介表示，《死或生5》的游戏类型是所谓的“格斗娱乐”，与普通格斗游戏将会有很大的不同。他认为在《街头霸王2》时代的格斗游戏拥有同时期最华丽的游戏画面，不仅游戏性强，而且有很强的观赏性。但是如今的格斗游戏在观赏性方面已经不如其他游戏了。《死或生5》的目的就是要重新为格斗游戏赋予观赏性。早矢氏洋介认为过去的《死或生》游戏在场景破坏效果方面还是不够强，而《死或生5》将会出现整个格斗舞台完全破坏的震撼场面，与场景的互动性也会更强。



《幻想水浒传》新作降临PSP

Konami最经典的RPG系列——已经被遗忘多年的《幻想水浒传》在本届TGS上感动归来！在Konami的tri-Ace新作《边境之门》的舞台活动中，最新作《幻想水浒传 编织百年岁月》正式公布，对应平台为PSP。

Konami公布了本作的首支预告片，是一段2D CG动画，实际游戏画面并未公开。本作的开发商与发售时间均未公布。







3DS《勇者斗恶龙 怪兽篇》重制版公开



Square Enix在TGS期间举办了《勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker2》的全国总决赛，在这次活动中，《DQMJ2》制作人犬冢太一和系列制作人堀井雄二都上台发表讲话。犬冢太一宣布将会在3DS上推出《勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的仙境3D》。

《特瑞的仙境》原作于1998年在GB上推出，是“《勇者斗恶龙 怪兽篇》系列”的第一作，当时犬冢太一只不过是个助理导演，如今已成为《DQM》的掌门人。这次在3DS上推出的重制版集结了当时原作的开发人员，在忠实再现原作氛围的同时，也会加入不少新要素，比如大量新增怪物等。游戏预定于2012年内发售。

《山脊赛车》加入PSV首发游戏阵容



在PS、PS2、PSP和PS3的首发期间从未缺席的“《山脊赛车》系列”，将再次伴随日版PSV首发。本作目前暂定名为《山脊赛车》(Ridger Racer)。

本作主要围绕三大卖点：首先是游戏画面，通过PSV华丽的屏幕效果，本作将会以生动的颜色与精细的画面给玩家一种“跃然而出”的画面感受。从现场公布的DEMO来看，本作画面确实达到了PS3的水准；第二点是音效，PSV的音效也比PSP出色许多，因此本作将更细腻地还原汽车的各种效果音，按氮气加速键时，将会响起具有强烈冲击力的音效；最后一个方面是网络，将会提供多种多样的在线游戏模式。

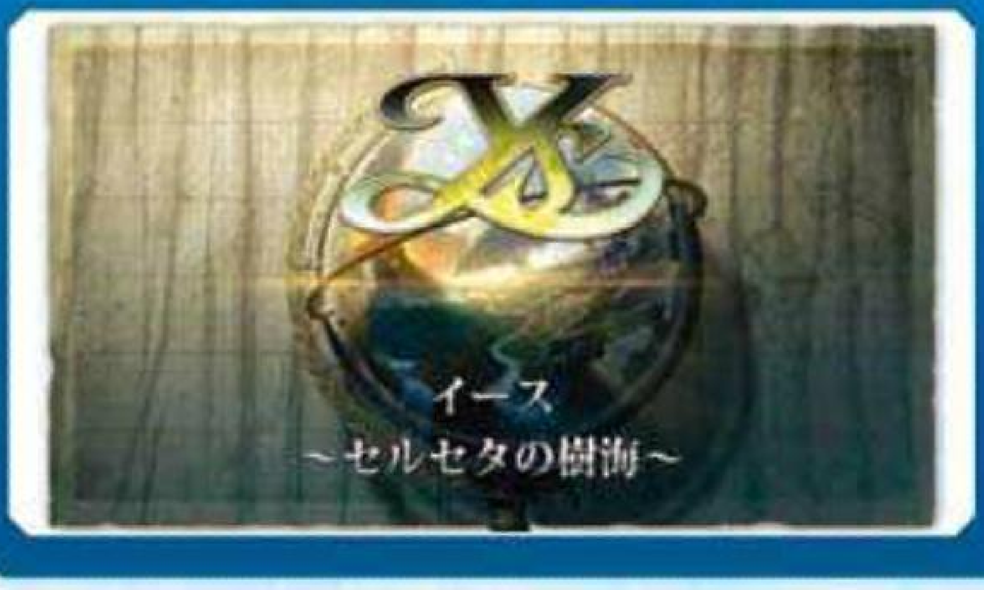
虽然是PSV的首发游戏，目前公布的DEMO在操作方面并未完全确定，几乎没有用到触摸屏操作。另外制作人表示这款PSV版《山脊赛车》的开发周期极短，本来开发团队都以为肯定赶不上首发，但是没有想到游戏的开发过程出乎意料地顺利，PSV是开发团队所经手过的所有主机中最容易开发的平台。

PSV《伊苏》新作加入多人模式

Falcom 宣布其招牌 RPG 大作“《伊苏》系列”将于明年登陆 PSV，新作名为《伊苏 塞尔塞塔的树海》，本作并非原创新作，而是《伊苏 IV》的重制版，不过在系统上更接近于《伊苏 7》。



本作在战斗方面将会以高速动作为特点，强调躲避，以及在三名队员之间迅速切换操作。游戏也强调各角色的不同特点，某些怪物由特定角色攻击会有更好的效果。本作的 AI 也会更高，两位队友由 AI 操作时能够出色地应对不断变化的战局。比起《伊苏 7》，本作更强调玩家的操作技巧，成功躲避敌人的攻击，以及出色地把握时机，就会出现“Flash Move”图标，这时时间会变慢几秒钟，你可以在这段时间里强攻敌人。本作对触摸屏应用的地方不多，除了可以在触摸屏上改变视角外，没有其他特别的应用。此外 Falcom 透露本作会支持多人模式，具体详情未明。





PSV“扩展现实”神奇新技术

TGS 开展首日，SCE 全球工作室总裁吉田修平以及 SCEI 高级副总裁兼第二事业部长松本吉生发表了基调演讲，题为“PlayStation Vita 的全貌”。由于在此一天前的 SCEJ 发布会上已经公布了 PSV 的首发详情，因此这次吉田修平的演讲主要围绕 PSV 的功能介绍以及展望。

索尼已经多次讲解了 PSV 对应的强大“扩展现实”（AR）技术，在这次的基调演讲中，又演示了最新的“广域 AR”（Wide Area AR）技术。所谓 AR 技术，在 3DS 上的应用主要是对着绘有特殊图案的卡片拍摄，就会在游戏画面中出现特殊内容，但是对于拍摄角度有诸多要求，在镜头移动的时候，也会造成麻烦。而 PSV 的广域 AR 技术能同时识别桌面上的数张 AR 卡，甚至会辨别卡片距离镜头的长度。比如在演示中，桌面上不同高度的位置分别放了 4 张 AR 卡，摄像头同时对准这些卡片后，即时生成了贯穿四张卡片的一条赛道，而且根据卡片所在位置的高低，产生了赛道的高低差。更奇妙的是，玩家可以实时改变各卡片的高度，这样其对应“路段”的高度也会随之变化。用这种方式进行关卡设计，将会产生无穷的乐趣。



广域 AR 技术主要是通过识别 AR 卡上的图案信息进行位置判断，而新公布的 PSV“无标记 AR”技术更加神奇，它不需要借助任何 AR 卡之类的标记，能够将拍摄到的普通物体变成 AR 平面，现场演示了用这种方式为比波猴们创造舞台的神奇效果。目前这些技术正在开发中，将尽快向开发商提供工具包。





2011日本游戏大奖《怪物猎人》称雄

作为每年 TGS 惯例的“日本游戏大赏”颁奖礼，于 9 月 15 日召开。今年“日本游戏大赏 2011”的评选范围为 2010 年 4 月 1 日至 2011 年 3 月 31 日在日本发售的 1426 款游戏，通过玩家的投票得出入围名单，最终由“选考委员会”评出获奖者。

今年的大赏获得者是《怪物猎人携带版 3rd》。制作人辻本良三与导演一濑泰范上台领奖。而今年的“经济产业大臣奖”获得者则是《口袋妖怪》制作人石原恒和。《口袋妖怪 心金 · 魂银》因为在海外的出色销量而获得“全球奖”，而《口袋妖怪 黑 · 白》以 1151 万套的销量当之无愧地获得“最畅销奖”。《COD 黑暗行动》因为在日本获得出色销量而获得“全球奖”的“海外作品奖”。其他获得优秀奖的作品包括《Wii Party》、《英雄传说 零之轨迹》、《凯瑟琳》、《GT 赛车 5》、《超级马里奥银河 2》《异度之刃》《大金刚归来》、《二之国》、《潜龙谍影 和平行者》。

同样按照惯例，在展会最后一天举办了“日本游戏大赏 2011 未来作品部门”的颁奖礼。其评选范围是 TGS 会场内展出的游戏，由观众评选得出入围者，再经过评委评出最终奖项。今年的参评游戏有 206 款，最终 11 款入围，其中《怪物猎人 3G》以压倒性的得票数获得大奖。其他作品包括《阿修罗之怒》、《龙之信条》、《英雄传说 碧之轨迹》、《机动战士高达 极限对决》、《二进制领域》、《战地 3》、《最终幻想 XIII-2》、《最终幻想 零式》、《梦幻之星 Online2》。





风暴之舞

美债与欧债危机利剑高悬，全球经济如坐针毡。日经指数从8月初的一万多点，跌到9月初的8500多点，日本企业继续集体萎靡。在经济动荡之时召开的TGS，呈现一片冰火两重天的景象。会场上人潮涌动，以22.3万的观众数量创造TGS 15年来的最高记录；而股票市场上，当大盘好不容易止跌回升，日本游戏厂商却在集体跳水：SE市值半月内蒸发近500亿日元，Capcom股价从月初的近2300日元到跌破2000日元，Koei Tecmo在TGS召开之前股价急跌近一成……除了Namco Bandai、Konami等电子游戏业务所占比重不大的财团，这届史上最火爆的TGS给纯游戏软件商们带来的是遍体鳞伤。

游戏版块被做空的原因是日厂国际竞争力并无恢复的迹象，掌机之战再次成为TGS主旋律，预示着未来几年内掌机为主导的日本游戏行业局面难以改变。日厂家用机大作开发实力的止步不前，以及掌机市场面临的外围冲击，注定了日本游戏市场的复苏之路将更加坎坷……

文 Lancer 编 星夜 美编 NINA

Part.1 风声鹤唳

几年前任天堂鸿运当头时，虽然股价已涨到了非理性的高度，投资者们仍然对其不断追捧。当时的行情可用“逢会必涨”来形容，不管是任天堂的新作发布会、股东大会还是财报会，在会议之前任天堂股价必定大涨。因为大家都知道，任天堂的业绩总是比人们想像的还要高，任天堂的新产品总是会成为市场热点。如今处于下降通道的任天堂却是“逢会必跌”，每次有任天堂的会，投资者们必定风声鹤唳，即便明知是以振奋士气为目的的“新制品发布会”，投资者仍是以看空为主。从E3到TGS，任天堂的每一场会议都证明了这一定律。

在TGS展前两日召开的任天堂战略发布会即将开幕之前，在大阪证券交易所挂牌的任天堂股票出现异动，当日开盘即放量下跌，跌幅达5.2%。同时Capcom股价也呈相同的下跌趋势，半日内跌去5.6%。午后重新开盘时，《怪物猎人4》登陆3DS的消息造成Capcom股价剧烈波动，在短暂反弹之后，继续深度下挫，当日跌幅达8.3%！任天堂的股价在会后经过几番起落，最终回到会议召开之前的状态，当日跌幅为5.1%。可见即使出现了一个令人意外的《怪物猎人4》，也无法改变资本市场上对任天堂前景的判断。之后的TGS期间，任天堂股票持续下跌。

会议未开已股价大跌，原因不难理解——无论传说中的双摇杆3DS新机型是否会公布，都无法挽回人们的信心。如果公布了新机型，它将成为有史以来时间间隔最短的改良机型，同时间接承认了3DS存在设计缺陷。而区区一个右摇杆显然不足以改变大局。而如果不公布新机型，那款充满八九十年代老土设计风范、浑身散发山寨味的右摇杆外设，已经在业界形成了“3DS必出双摇杆机型”的预期，这种预期只会导致想购买3DS的玩家持币待购，等待新机型的上市，



▲未来半年将会是有史以来《马里奥》游戏最集中的时期。

免得成为半成品试作机的 beta 测试者。在这种心理的作用下，新机型公布的时间越晚，对销量影响就越大。

《怪物猎人 4》也无法缓解投资者的担忧。当日有数十万网友通过 Ustream、NicoNico 和任天堂官网在线观看了发布会，《怪物猎人 4》公布的一刻确实引起大骚动，但玩家在惊讶过后，更多的是不解与不满。500 多万《怪物猎人携带版》玩家更期待的是 PSP 或 PSV 的续作，而不是在一个陌生的平台上被迫接受完全不同的操作界面。所以就出现了资本市场上先对《MH3G》看空，以至于会议前 Capcom 股价大跌，《MH4》公布后继续跳水的行情。投资者们担心 Capcom 捡了 3DS 的芝麻，却丢了 PSP 的西瓜。

笔者曾预测 Capcom 可能会为 3DS 打造一个更适合低龄玩家的新《怪物猎人》，没想到新作来得如此之快，更没想到这款游戏是对动作性要求更高、更适合高年龄层的《怪物猎人 4》。按日厂一贯的保守作风，先用低投资作品测试市场反响，再据此决定正统续作花落谁家，才是最合理的策略。冒进的 Capcom 如此贸然决定《怪物猎人 4》的归属，必定是与任天堂存在金钱交易。任天堂多年来共积攒了逾百亿美元的现金，如今正是到了撒钱之时。3DS 转战核心游戏市场的目标已然明确，虽然在硬件设计上，多数核心玩家们更青睐 PSV，但第三方们看问题的角度与玩家不同。3DS 的机能、操作界面与双屏幕都不大适合传统游戏，但任天堂可以为第三方提供他们最需要的资金与宣传支持。用 PSV 可以做出更炫、更让核心玩家们尖叫的传统大作，但制作成本高昂，穷困的索尼更无法向他们提供任何资金支援。为争夺索尼的核心玩家，任天堂必将与 Capcom 联合对《怪物猎人 4》进行铺天盖地的宣传，在任天堂的全力宣传支持与渠道辅助下，《怪物猎人 4》只存在热卖程度的问题，而不存在风险问题。

狡猾的 Capcom 也知道 3DS 危机四伏，所以他给自己留了一手。如果情况不对，Capcom 随时可在 PSV 上推出《怪物猎人携带版 4》。将品牌分拆，已成为跨平台趋势下，日厂们的普遍对策。Koei Tecmo 同时有 3DS 的《真・三国无双 VS》和 PSV 的《真・三国无双 NEXT》，NBGI 的《山脊赛车》与《铁拳》也将同时面向两大新掌机打造完全不同的新作。多数第三方对 3DS 仍在观望。3DS“大作云集”的感觉主要来自第一方。任天堂为 3DS 的“扭转气势”而拼尽全力，岩田聪说：“今年底、明年初的游戏阵容超越了任天堂历史上的任何一年。”发布会上仅《马里奥》相关游戏就有 6 款，明年下半年可能还会有《塞尔达传说》和《口袋妖怪》新作。这就解释了 2009 年开始 NDS 和 Wii 第一方大作枯竭的原因，也说明岩田聪从那时起已经对如今的困境有些预感，所以冒着 NDS/Wii 市场骤然萎缩的风险，几乎将全部软件开发人员抽离，全力为后继机种开发游戏。与索尼和微软不同，任天堂是由软件工程师指引硬件工程师开发主机，任天堂会根据游戏的需要而设计主机的规格，所以能从主机的初期研发阶段就开始规划对应的大作，所以他能在 3DS 上市第一年内推出 6 款《马里奥》。在最短时间内让软件阵容进入成熟状态，从而进入软硬件销量互相推动的良性循环——这是 Wii 与 NDS 的成功经验，也是改变 3DS 命运的惟一出路。

Part.2 历史遗产

TGS2011 的 22 万观众至少有一半以上是冲着 PSV 而来。PSV 试玩区的火爆程度超过了以往任何一届展会的热点，内部开放日排队规模与往年的公众开放日相当，到了公众开放日，30 分钟内已排满全天试玩名额，腿脚稍慢的数万观众乘兴而来、失望而归。会场的人气也传导到了金融市场。自 9 月初以来，受游戏版块及消费电子行业处境拖累而持续大跌的索尼股价，开始强力反弹。9 月 15 日，“SONY 新型携带机人气集中”的新闻报道成为日本各大财经网站的关注热点，索尼股价从 9 月 14 日开始持续大幅上扬，16 日当天涨幅达 4.3%。从 9 月上旬开始，任天堂试图以《勇者斗恶龙 X》登陆 Wii U、《怪物猎人 4》登陆 3DS 等重磅新闻重挫索尼，不料这些消息被市场迅速消化，普通玩家们用他们的热情给了金融市场最直观的参考。

在这激情的狂热与喧嚣中，一则不大不小的负面消息悄然公布。

PSV 电池续航能力只有 3 ~ 5 个小时，也就是说玩多数大作的实际续航时间应该只有 3 小时甚至更低，估计会低于 3DS。选择高性能的 PSV 解决了售价问题，也解决了首发游戏阵容问题，却最终无法迈过电池续航能力这道坎。掌机的便携性本来就比手机差得多，3 小时的电池续航时间将导致 PSV 与智能手机的对抗中处于更不利的境地。笔者宁愿索尼将 PSV 设计得更大、更重一些，换一块更大的电池，总好过今后激战正酣时总是要到处找电源。索尼的策略可能是寄望于今后生产工艺改良，逐步降低功耗，推出续航能力更强的新机型。比起需要伤筋动骨的操作界面改造，这种软指标的改善因为不涉及软件兼容性问题，因而不会留下后患。

PSV 能否打开局面，还要看初期的软件阵容。PSV 首发游戏多达 20 几款，是 PS 系主机历史上的最强阵容。最难得的是，六大第三方中，SE、Koei Tecmo、SEGA、Capcom、NBGI 都有毫不含糊的首发大作，Konami 虽然没赶上首发，但是公布了《潜龙谍影》和《终极地带》的高清合集登陆 PSV。虽然缺了一个可向《怪物猎人 4》叫板的大作，但也表明日本第三方对 PSV 的支持已付诸行动，这比幻灯片上放几张游戏概念图、写上几百个游戏名实在得多。稍感遗憾的是 SCEJ 方面还是萎靡不振，虽然已经很努力，能拿出手的还是只有《大众高尔夫 6》，以及缺乏号召力的《勇者别嚣张》，而最具大作气质的《未知海域 黄金深渊》毕竟是出自 SCEA，在日本影响力有限。索尼需要的是像《马里奥赛车 7》那样的旗舰大作。

日本五大第三方平均为 PSV 提供了两个以上的首发游戏，这不仅是因为他们看好 PSV 的前景，也要归功于 PSV 良好的游戏开发环境。相信所有看过《未知海域 黄金深渊》新关卡 DEMO 的玩家都无法不为之感叹，一款首发游戏能做到如此地步，说明其性能潜力易于挖掘，不用像 PS3 一样，程序员们摸索了四五年都无法让它全速运转。在游戏产业的高成本时代，便利的开发环境至关重要，尤其是多数开发商不愿投入太多成本的掌机游戏，更需要以最短的制作周期尽快回笼投资。


▲《未知海域 黄金深渊》游戏画面令人惊叹。

索尼为规避风险的第三方们提供了一套零风险的方案——将 PS3 上方兴未艾的 PS2 游戏高清化热潮带到 PSV！索尼发布会上最大牌的两款游戏是《最终幻想 X 高清版》和《潜龙谍影 高清合集》，此举标志着今后索尼的高清化战略主战场将从 PS3 转向 PSV。PSV 是 PS2 游戏高清化的绝配。由于 PSV 性能介于 PS2 和 PS3 之间，将 PS2 游戏画面高清化，在高清电视上稍显寒碜，而在 PSV 的屏幕上则是刚好够用。PSP 时代的移植与炒冷饭战略之所以行不通，不是因为冷饭缺乏市场潜力，而是其原作本身实力不足。如果将“最终幻想 7 ~ 9”、“生化危机 1 ~ 3”、《勇者斗恶龙 VII》、《潜龙谍影》等一线大作全部按 PSP 的性能标准进行重制，其市场号召力绝不会比《危机之源 最终幻想 VII》等原创新作弱。以《永恒传说》为例，其 PSP 版销量为原版 40%，照此比例计算，一个《最终幻想 VII》重制版就能达到近 400 万销量，就算实际比例只有一半，也能达到 200 万。PSP 没有掀起 PS 重制游戏的热潮，是因为二者性能差距较大，移植就意味着重做，成本太高。而将 PS2 游戏高清移植到 PSV，只需将经过大幅压缩的游戏画

面还原为开发机上的原始画面，再加上一些重新编码的工作，成本低廉、制作周期短，还有PS3版的销量做补充，对第三方而言毫无风险。对玩家而言，虽然是冷饭，但毕竟有近10年的历史，而且画质全面提升，又有便携性与软件价格优势，不管是为了重温还是补遗，都有其价值。迄今为止，还没有任何一款掌机RPG能达到《最终幻想X》的水准，甚至未来也许也很难有同等规模的掌机RPG。即使是当今的高清家用机，画面超过《FFX》的JRPG不少，制作水准与之相当的却凤毛麟角。日厂的游戏开发实力至今未超越PS2时代的水平，为控制成本，业界充斥着牺牲内容换画面的折中之作，从《最终幻想XIII》到《无尽传说》均属此列。将PS2时代顶级大作高清移植PSV，将以其超越同时期原创新作的高产品价值，实现强大的市场号召力。PS2雄厚的历史遗产，将成为PSV软件阵容的有力补充。在与3DS的核心玩家争夺战中，也可成为一件强力武器。第三方也可以将他们的PS2游戏移植到3DS上，但核心玩家们必然更倾向于高清化，而不是画面整体劣化的3D版。《潜龙谍影 食蛇者3D》和《潜龙谍影 高清合集》二者该选谁？玩家心中有数。



Part.3 生存危机



▲《勇者斗恶龙X》的前景令人担忧。

在第三方大作集结于PSV与3DS的同时，也预示着日本高清家用机市场将继续保持半吊子的状态。

为控制运营成本、降低风险，日本游戏软件商们近年来严格控制着自身的员工数量，同时他们从过去的只需全力专注于PS2，变成要同时应对PS3/PSP/NDS/Wii/X360，现在又多了PSV/3DS/iOS/Android和社交网络平台，在硬件市场上从一家独大变成群雄争霸的同时，留给软件商们的市场规模并未增长，反而因为欧美厂商的崛起和休闲游戏新势力的争夺而缩小。和尚越来越多，粥越来越少，每个人能分到的份额在不断减少。以欧美大厂的实力，尚且无法兼顾家用机和掌机平台，只能选前者而弃后者。小小日厂们要同时为十余个平台开发大作，实在是力不从心，用各种小本游戏、冷饭与移植游戏维持生计也是迫不得已。索尼与任天堂对其新掌机强推的态势，意味着多平台格局将长期维持，因作品分散而无法形成大作集中优势的尴尬处境也将继续，日厂实力与世界脱节的局面将难以改变。

本届TGS期间，高清新作数量屈指可数，X360在日本气数已尽，PS3的展出作品大多是已在E3公布、以欧美为主要目标。整个9月份日本家用机领域惟一令人为之一振的消息是TGS一个多星期之前的《勇者斗恶龙X》。

任天堂是一家相信社运的公司。几年前任天堂社运昌隆时，第三方每每召开Wii或NDS大作发布会，就要经历一段股价的上涨周期。如今任天堂运数殆尽，与之亲近的第三方也就跟着受牵连。《怪物猎人4》公布后Capcom股价大跌，《勇者斗恶龙X》公布后SE的股价也在大跌。发布会翌日，SE股价暴跌11%。国民级新作公布，SE股价不仅没有上涨，反而遭到恐慌性抛售，这在《DQ》的历史上真是前所未见。有网友戏称，在高清已全面普及的今天，在标清的Wii上做网游简直是一种反人类的行为。SE不仅忤逆了历史潮流，也愚弄了500多万热爱单机《DQ》的朴实玩家。十几年前，玩家能容忍《DQVII》，今天就同样能容忍标清的《DQX》。但将导致游戏完全变味的网游化决定，却是玩惯单机RPG的日本玩家们难以接受的事实。《DQ》玩家也许是世界上最忠诚，也是最守旧的玩家，他们能够不厌其烦的把《DQ》的N个重制版玩上N遍，却坚决抗议SE为《DQIX》加入动作元素。动作化的《DQIX》在玩家的集体炮轰中改回指令制，而网游化对于这群守旧的玩家来说是更加致命而无法容忍的改变。SE此举是在用自己最值钱的品牌玩一场胜算微弱的赌局。

SE网游开发实力低下，这几乎是行业内公认的事实。前SE CG设计师帆足刚彦透露，《DQX》开发至今已将近7年，原计划平台可能是PS2或PS3，后来因为Wii大热卖而决定转向Wii。开发时间如此漫长的原因应该是经历了多次变更，缺乏经验的SE网游开发者们无法做到堀井雄二满意的程度。在不断的修改中，Wii处境急落，原本计划于Wii巅峰时期推出的《DQX》一直延到了Wii气数将尽之日。由于SE过早将独占权签给任天堂，以至于如今难以悔改，只有硬着头皮在这部过气主机上继续开发可能还要两年才能做完的游戏。Wii U版应该是7～8月份期间刚刚做出的决定，任天堂自然乐意，但是比起过去的正统单机续作，网游化的《DQX》对日本家用机格局难以产生影响——正如十年前的《最终幻想XI》。

Wii U在E3展上公布之后被业界视为任天堂创新能力枯竭的证据。最近有来自第三方的传闻称，Wii U主机与手柄间的无线传输技术存在重大缺陷，导致游戏开发工作数度中止。任天堂可能会全面改变Wii U的设计，原定2012年上市的计划极有可能推后。目前任天堂正全力开发3DS游戏，如果Wii U赶在2012年发售，其软件阵容将十分薄弱。多数第三方在今年E3展之后才开始策划Wii U游戏，按照高清大作两年的标准制作周期，要赶在明年底之前准备好首发游戏确实困难。索尼与微软的次世代主机至少要到2014年，任天堂并无时间压力，多花点时间筹备好更多大作，创造更强的首发声势，对任天堂更有益处。一年一部新主机只会分散自身实力，让两部主机都陷入困境。

日本第三方们与其将资源分散到没影的Wii U，倒不如将家用机开发力量集中于PS3。当前日本PS3周销量稳定保持在Wii的三倍以上，软件销售相当活跃。近期上市的《无尽传说》首周销量超过50万套，创造系列之最，最终全球销量有望过百万。PS3积累的大量核心玩家正在爆发强大购买力。为PS3开发游戏的另外一个好处是今后可以推出PSV移植版，索尼正为第三方开发将PS3游戏移植到PSV的便利工具，移植成本将非常低廉。如果将《潜龙谍影4》、《最终幻想XIII》等大作移植到PSV，将会有非常可观的销量。索尼还可以将PS3/PSV的互相移植作为进军欧美的突破口，当索尼说服第三方将《GTAIV》、《COD》等超大作悉数移植PSV，欧美玩家对掌机兴趣不高的一贯态度将会有本质性的转变。如此，传统掌机业才能以高价值含量的游戏软件对抗智能手机的冲击。

游戏产业正迎来群雄并起的战国时代，日式游戏一统天下的辉煌时代再也找不回来。今后日厂们也许只能寄望于掌机在欧美崛起，将技术与资源集结于掌机的日式游戏能雄霸全球掌机软件业。西方主攻家用机、东方主打掌机的产业构造正在形成，今后日厂的主要对手也许不是传统欧美游戏软件商，而是苹果、谷歌等更可怕的外围巨鳄。在西方列强环伺中的日本游戏业，要面对的已不是发展瓶颈，而是生存危机。



▲《无尽传说》的销量令NBGI振奋。



文 九兵卫 摄影&采访 九兵卫 / 酷洛洛 美编 anubis

MAGES./5pb.会社探访

TGS 2011

去年 5pb. 社长志仓千代丸到访广州，我们 UCG 的小编曾对他进行了专访，而这次借着报道 TGS 的机会，我们受邀来到位于东京惠比寿的 5pb. 新会社 MAGES. 总部。探访会社内部的同时，我们还见到了众多知名的游戏制作人与项目担当，当然还进行了简单的采访，下面就让我们走进 MAGES. 来看一看吧！



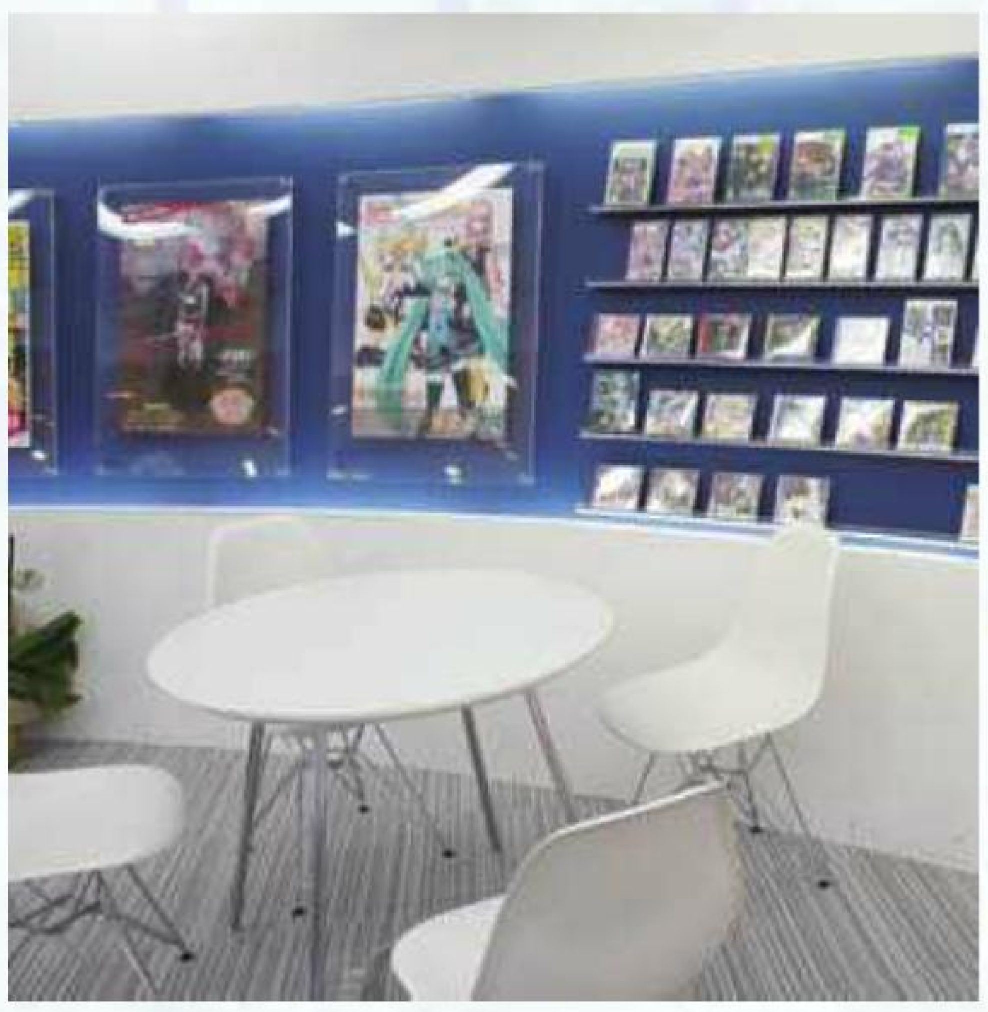
■MAGES.的前厅宽敞而明亮，来到这里的访客可以坐在沙发上休息。



▲两位前台的女工作人员看到我们的镜头还有点害羞。







▲休息区的墙壁上展示着5pb.推出的游戏与音乐CD。

MAGES. 由 5pb. 以及 AG-ONE 于今年 6 月合并而成，注册资本 30 亿日元，而原 5pb. 社长志仓千代丸则继续出任新的社长。新的社名取自“Mage”，有魔法师、魔法使的意思，同时也是新会社的业务范围 Music、Animation、Game、Event、School 的首字母简写。

MAGES. 负责的主要内容包括 5pb. 原有的游戏与音乐作品，例如《秋之回忆》、《混沌思绪》、《史坦斯闸门》、《魅影破坏者》等等，这部分项目依然保留 5pb. 的商标；而活动策划事业则包含 Animelo Summer Live、初音ミクパ等大型演唱会的企划与运营；其他还有声优·艺人育成学校、NICONICO 动画相关的推广与网络商店等等，都属于整个 MAGES. 会社的主要业务内容。

MAGES. 的主要股东除了原来的两家会社，还包括 Dwango（NICONICO）、文化放送、ASCII MEDIA WORKS 以及 Good Smile Company 等等，因此 MAGES. 也与这些会社有着良好的合作与提携关系。

©MAGES.Inc. All Rights Reserved.


■屏幕上播放着5pb.新作的宣传PV，每台电视的下方是PS3以及X360。


▲大厅内摆放着来自其他会社与社会名流送来祝贺MAGES.成立的花篮。

UCG小编到访MAGES.时是晚上的8点，宣传担当藤本先生热情地接待了我们。MAGES.迁入新的办公大楼刚刚两周时间，虽然时间已经很晚，但办公区内依然灯火通明，大家都在忙于工作。藤本先生领我们参观会社内部，并一一介绍各个项目的负责人。能亲自见到自己喜爱的动画与游戏作品的画师和制作人员，真的是一件很幸福的事情！在大家的办公桌上可以看到正在制作中的设定图以及开发原稿，那些全新的作品就在这里诞生，让人既兴奋又期待！


▲这里的办公桌非常整洁，许多知名的动漫游戏作品就是在这里诞生。


■MAGES.会社内的全景图，藤本先生正热情地带着九兵卫等人参观。

UCG小编与MAGES.制作人访谈



金谷雄文

KANAYA TAKEFUMI

■MAGES.音乐事业部Div.4制作人
■最早曾隶属KID游戏开发部门
■现担当《史坦斯闸门》等“科学”系列作品音乐制作

Q：以往的《史坦斯闸门》都是由いとうかなこ小姐演唱主题曲，今后系列作品还会由她来演唱主题歌吗？

A：这和《史坦斯闸门》的故事内容有关。外传作品《史坦斯闸门 比翼恋理的爱人》就请来了组合Afilia Saga East演唱主题歌。从世界观上来说，这部作品更为甜蜜。相比之下いとうかなこ的声线比较冷酷，所以没有选择主题歌而是请她演唱了片尾曲。今后的《史坦斯闸门》倘若还有其他的故事，我们也会根据世界观来选择主题曲的歌手。

Q：我个人很喜欢いとうかなこ的歌声呢！（笑）

A：是吗？谢谢。

Q：《史坦斯闸门》的音乐创作想营造的氛围是怎样的呢？

A：《史坦斯闸门》是以秋叶原为舞台，所以为给人一种电子的感觉。和いとうかなこ小姐炽热的歌声相应的是，我们需要用电子乐的曲风进行混音，以加深这样的氛围。

Q：能透露一些“科学”系列新作《机器人学笔记》的情报吗？

A：在“科学”系列之中，《混沌思想》与《史坦斯闸门》是时间线靠的很近的两部作品，而《机器人学笔记》则是二十年之后的故事，所以给人的印象会稍有不同。具体内容目前还不能讲，最终的故事有待成形，所以音乐的制作也还在考虑之中。话虽如此，但我们还是想创作出能令玩家惊讶和兴奋的音乐。

Q：关于今年大受玩家好评的初音演唱会“MIKIPA”，今后还会由后续的计划吗？

A：我并不负责“MIKUPA”的项目，详细内容不好说，不过我想今后还是会考虑举办相关活动的，向着更加进化更加完美的方向发展。会社一定会这样策划的，虽然不是我来做啦。（笑）



Q："MIKUPA"未来会有海外公演吗？

A：海外公演的话涉及到初音原会社CRYPTON FUTURE的权限问题，所以不太好讲。

Q：您也参与了TV版动画《史坦斯闸门》的音乐制作了吧？

A：没错。动画部分的BGM音乐也是由我来负责的。

Q：动画中的音乐和游戏中的音乐有什么不同之处吗？

A：制作动画音乐时要听取动画监督的要求，游戏中的风格更偏向电子曲风，但是动画则要突出表现人心的温暖，所以加入了部分纯音乐的演奏，而并非采用全部电脑合成的音乐。比如收录了一些演奏乐队的乐器音乐，创造出一种更壮阔的感觉。

Q：选择《史坦斯闸门》的声优有什么标准吗？

A：声优是由整个游戏制作团队来决定的，从最初人设方案确定的时候起，我们每个人就会按照个人感觉，为各个角色的声优进行投票。像是花泽香菜、桃井春子这些比较受欢迎的声优，是一开始就确定下来的。

Q：有没有考虑过让这些声优来演唱主题曲OP或者ED曲之类的呢？

A：在主题曲的演唱方面，《史坦斯闸门》还是选择比较正式的风格，所以没有选用声优来演唱。不过参与配音的声优，我们也都推出了相应的角色歌CD。

Q：金谷先生最喜欢这部作品中的哪位声优呢？

A：我很喜欢真由这个角色，所以比较偏向花泽香菜。我以前就非常喜欢她的声音呢！



Q："《史坦斯闸门》系列"的家用机版以往都是在X360平台推出，而这次为什么选择增加PS3版跨平台推出呢？

A：这样做是为了让更多的玩家体验到这部游戏，社长反复考虑之下做出的决定。虽然也考虑过只面向X360平台培养起来的FANS，但能让更多人玩到本作才是更重要的。跨机种开发也是我们会社今后的方针之一。

Q：5pb.的很多名作例如《秋之回忆》等等都推出了掌机版，今后还会发售类似作品吗？

A：我们会社的游戏在7个平台上都有不同的作品，今后也会继续这样的发展策略。

Q：金谷先生有什么比较喜欢的游戏音乐制作人吗？

A：这方面没有什么特殊的目标呢。

Q：那么您是怎么看志仓社长的音乐的？

A：社长的音乐吗？哈哈，很难回答呀。和社长讨论音乐的时候，会觉得他的思路非常宽广，个性也很强。将这些想法融入到音乐中其实是很难的一件事情，但社长却能把握得非常好。无论你听多少次，都会觉得越听越有味道。

Q：金谷先生有什么喜欢的ACG歌手吗？

A：我很喜欢JAM的音乐，那种很热烈的感觉，能让演唱会的气氛燃烧起来。我个人很喜欢这种感觉。

Q：JAM一直在演唱《超级机器人大战》系列的主题歌，这次的新作《机器人学笔记》同样也是机器人的题材，有没有考虑过一些联动之类的呢？

A：哈哈，这次估计没有啦。以前曾经让JAM的奥井小姐为我们写过曲子，从这层意义上来说也算是一种联动吧。让他们来唱歌虽然会很难，但其他的一些合作还是会有的。

Q：感谢金谷先生接受我们的采访，希望下次有机会能来中国做客。

A：谢谢，一定会的。



■这是志仓社长最喜爱的街机，旁边还放着用于更换的游戏基本以及杂志。



▲胜负师悄悄潜入会社时发现了远处窗边的Good Smile星人！



▲这台电视据说就是用来观看ASL相关企划的，责任重大。

亚洲PSV或将10月发布

TGS 2011

SCE亚洲CEO安田哲彦基调演讲

[文：酷洛洛]

在 SCEJ 媒体发布会结束之后，我们这些在直播室的亚洲媒体还有另外一个环节，就是等待 SCE 亚洲总裁安田哲彦的上台演讲，毕竟亚洲版本会否推出、何时推出，以及 SCE 今后在亚洲地区的 PSV 战略蓝图才是最为贴近我们这边玩家的话题。现在我们来看看安田哲彦和我们这些亚洲媒体说了些什么。

安田先生登上演讲台，并简单地向媒体介绍自己之后，便开始这次的演讲。安田先生第一个话题便直接谈起亚洲地区较为敏感，也是最为显著的问题——盗版。安田先生说："当初亚洲玩家为了可以体验游戏，会想方设法地从海外购入这些主机，而软件方面则采用复制的方式，即便是部分亚洲的媒体，也会经常直接盗用别人的报道，而缺乏自身的创作。因此软件盗版问题，从亚洲业务一开始就是首要的解决任务。当年推出 PS3 时，也是因为这个原因而采用当时防盗版最好的蓝光作为媒介。因此，虽然亚洲地区主机的增长速度相比其他地区会较为缓慢，但相对于当初的无人问津，现在亚洲的正版软件销量已经随着主机的销量逐渐地增长，因此我们从中也看到玩家对游戏软件的正版意识也在逐渐地改变。"

结束关于盗版的话题后，安田先生便针对本次发表会的主角——PSV 谈起今后的发展策略："虽然我很想一开始便向各位亚洲媒体公布 PSV 在亚洲地区的具体发售日期和价格，但由于亚洲各国的相关法律法规和产业背景都各不相同，因此我们的亚洲部门员工，也需要将这些困难一步一步地去解决。而这次发布会中我们也公布了有关 3G 型号的消息，因此在亚洲版发售前，寻找当地通信公司展开合作也是我们的首要工作，以香港为例，目前已经有几家通信公司对我们的业务产生兴趣，目前也在进一步洽谈中，如无意外的话，下个月（10 月）我可能会在香港再召开一个发布会，届时希望可以向大家透漏亚洲版的具体发售日期和价格。由于香港是我们亚洲地区的一个重要市场，因此希望大家可以给我一点时间，去争取港版发售不会落后日版太多，而价格方面也尽量与日版持平。"



至于软件方面，安田先生也给出了较为明确的答复："我们也希望亚洲地区的玩家可以更好地了解这些作品，因此我们也会尽量将这些游戏进行中文化。希望可以在销售（港版）的时候可以有 3 ~ 5 款中文化游戏可以同步发售。相信下个月发布会公布具体消息之后，各位届时也可以对港版进行预约了。同时作为 10 周年的纪念，我希望在今年的香港亚洲游戏展（12 月 23 日），我们可以做一些特别的事情。"

在安田先生的演讲完毕后，亚洲各地媒体便开始对安田先生就 PSV 方面作出提问。被问到关于今后 PSV 的价格以及如何与智能手机游戏竞争时，安田先生回答说："由于我们 SCE 还是以家用游戏为主，所以并不会花太多心思在智能手机游戏的竞争方面，至于这部分业务，也会有索尼爱立信那一边进行负责与其竞争"。另外针对具体价格方面，安田先生也做了一个比喻："好比我们在吉野家吃饭，去年来到东京的各位媒体相信也会觉得这里的吉野家升价了吧，由于日本的汇率存在一定波动，因此在价格方面，我们还需要一定时间去最终确定"。而对于中文版与原版的发售时间差距的问题，安田先生也承诺，今后将会尽可能地将这段时间差去缩短。当有记者问道 PSV 的硬件问题时，安田先生笑着回答说："你看我都这岁数了，关于硬件方便你们就不要问我了。（笑）"。

媒体拍摄时间时，安田先生示意让我们这些来自中国内地的媒体多拍点照片。最后还主动跟我们交换了名片，就当是小编思维过于发散吧，在对话中小编多少感受到这位老人对中国内地市场的期望，以及当年 PS2 在中国内地市场遭遇失败的一点无奈……

而当小编提问关于 PSV 与 NICO 动画这类合作、在其它地区能否与其他网络视频服务商实现同类的服务时，安田先生称虽然有这个可能性，不过要两家公司展开合作，也必须遵从一些国际上的商业合作规则，如果这点我们能够达到共识，那么还是可以去展开类似的业务的。这时安田先生也针对中国市场作出了自己的看法："我看到了目前越来越多的中国企业走向了国际，我也相信今后这些企业会越来越多，所以我也很期待今后能够机会能和中国的这些企业进行合作。至于我们的游戏业务，其实并不能依靠硬件方面，更多的是以游戏软件为主，所以我希望以后在中国开始业务的话，也可以在软件内容这方面上做得更好，否则就像我当年在香港拓展业务时一样，硬件可以卖得非常好，但游戏软件却一张都卖不了，如今我们在香港的硬软件对比是 1:5，也就是每卖出一台主机，今后就会卖出 5 款游戏，这是一个让人感到非常高兴的结果，希望若有机会走进中国内地市场，也能朝着这个市场目标去发展"。

TGS尤物众编评选

TGS 2011

华尔兹从历年负责 SHOW GIRL 内容的胜负师那里接到了重任，负责本届 SHOW GIRL 的整理工作，使命感油然而生。为了不辜负读者们的期望，本次改用各小编喜欢的 SHOW GIRL 类型方式分类，让大家欣赏美女的同时也可以看到小编们的不同口味。可以看出小编们真是“萝卜青菜各有所爱”，比如八重樱是萝莉控，胜负师喜欢小脸型的，天行者爱眼镜娘，狼来了和华尔兹喜欢成熟一点的。不知各位读者大人们偏好哪一口呢？

合影篇

除了那些每个小编严格筛选出得妹子外，还有许多合影中出现的漏网之鱼，这些合影中不少美女单拿出来也毫不逊色哦。个人认为本次 TGS SHOW GIRL 整体最正的是 NBGI 和 CAPCOM 这两家，各位读者们觉得呢？

















华尔兹

虽然没有去 TGS，但华尔兹对 SHOW GIRL 还是相当向往的。九老师说我去了现场肯定不会和制作人合影，都找 SHOW GIRL 去了。这……华尔兹喜欢脸长得着急一点的 SHOW GIRL，说白了就是御姐。高挑一点，脸上笑起来能有个酒窝就最好了。具体就是藤井 LINA 那一型的。不过毕竟是选 SHOW GIRL，自己的女友穿着这么暴露可不行！














胜负师

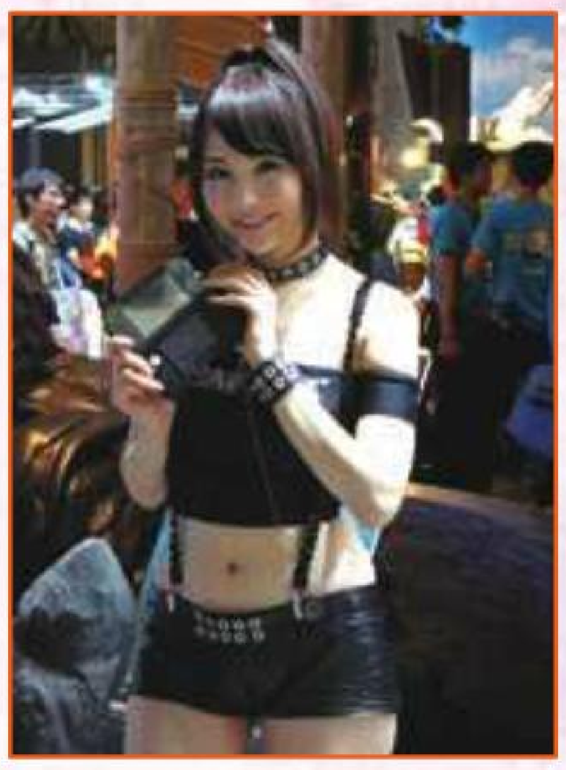
看了七年的 TGS SHOWGIRL，个人的审美倒是一直没有多大的变化——小脸美人总能吸引我目光。小脸美人可以是可爱的，俏皮的，文静的，羞涩的，可塑性很强。娇小或是骨感都不是问题，在如此嘈杂的环境中，迷人的笑容也足可与火爆的身材相匹敌。今年 TGS，CAPCOM 以及 ARC SYSTEM 有不少妹子都符合这些特点。











八重樱

我对 SHOW GIRL 的喜好其实很简单，她不一定有多么漂亮耀眼，但一定要看起来很舒服，亲和力强。比起在相机镜头前故作姿态，我更钟情于不经意间的回眸一笑。不过一般来说，这种 SHOW GIRL 大多都是童颜，所以不管我找出多少冠冕堂皇的借口，都掩盖不了我是萝莉控的现实……














九兵卫

个人更喜欢小巧玲珑的 SHOW GIRL，偏向女生的气质而非女性的感觉，成熟与性感倒不是很感冒。除了外在，内在性格是否亲切，对于展台工作内容是否娴熟也是影响对 SHOW GIRL 好感度的重要因素。今年的 TGS 比较中意 Capcom 展台的 SHOW GIRL，无论外在美还是亲和度都可以打 80 分。














金馆长

1. 长得漂亮！（这是必须的，废话）

2. 身材出众！（这也是必须的……如果和第一条冲突以第一条为准……）

3. 懂行！（这是有悲惨遭遇的，馆长曾经在某个展会上遇到过一个 SHOW GIRL，这位小姐都不知道这个展会是展示啥的……）

4. 最好能手把手教我玩游戏……
















奈落

总体来讲我喜欢纤细型的，微笑甜美一点即可。由于 SHOW GIRL 本身的类型有局限（没有碎花长裙帆布鞋的森女类型），所以任何 SHOW GIRL 对我杀伤力都不是很大。之前的展会中并没有特别想和哪位 SHOW GIRL 单独合影的冲动，但是本次 TGS，KT 展台的一位美女实在是太符合我的胃口了，羞涩地与她合了一张影……















狼来了

年龄不低于 25 岁，身高在 165 左右，长发，不要双马尾和包子头，穿着不用太暴露，但得有御姐气质，身材的话只要不是太胖就可以接受，浓妆艳抹也可以接受，性格方面最好不要太外向，有点含蓄、内敛的最赞了，当然该懂的游戏知识必须懂，回答玩家提出的问题不要求做到无懈可击，但起码不能一问三不知，对花瓶型的没有好感。





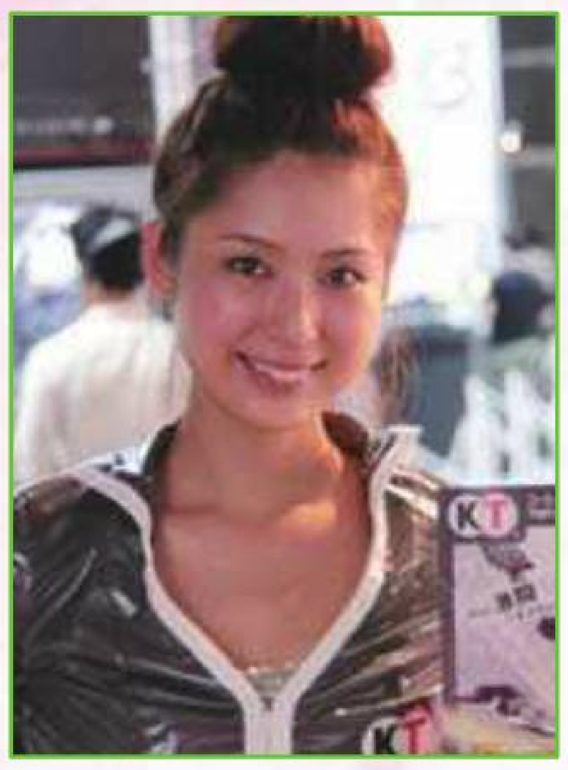







洛克

这里洛克先说说自己讨厌的类型，既然SHOW GIRL是被厂商招去介绍游戏的，像国内CJ那些穿着比基尼泳装，全身上下喷满香水，纯靠卖肉吸引眼球的女孩子自然是最不喜欢的。真要说的话，首先长相不能太糟糕，其次必须要懂得自己负责的游戏大致玩法，能在试玩者遇到问题的时候给予应有的指导。












纱迦

会场上的美女实在太多了，一时间看到这么多美女，要想记下她们的长像是很困难的。所以如今回想起来，我只记得那些穿着COSPLAY服装的SHOWGIRL了。Capcom展台那位扮宝拉（《暗影诅咒》女主角）的SHOWGIRL给我留下了最深的印象，很想学游戏封面那个姿势和她照一张合影呀！












天行者

我看过的SHOW GIRL不多，大致喜欢两种类型：萝莉类型的话，首先眼睛要大，体型要够娇小，而且笑容一定要甜美；另一种是御姐类型，御姐嘛一定要有长发，而且身材一定要够好，如果再戴副眼镜就完美了。再就是御姐的穿着，其实也没什么要求，得体就好，当然性感一定就最好了。





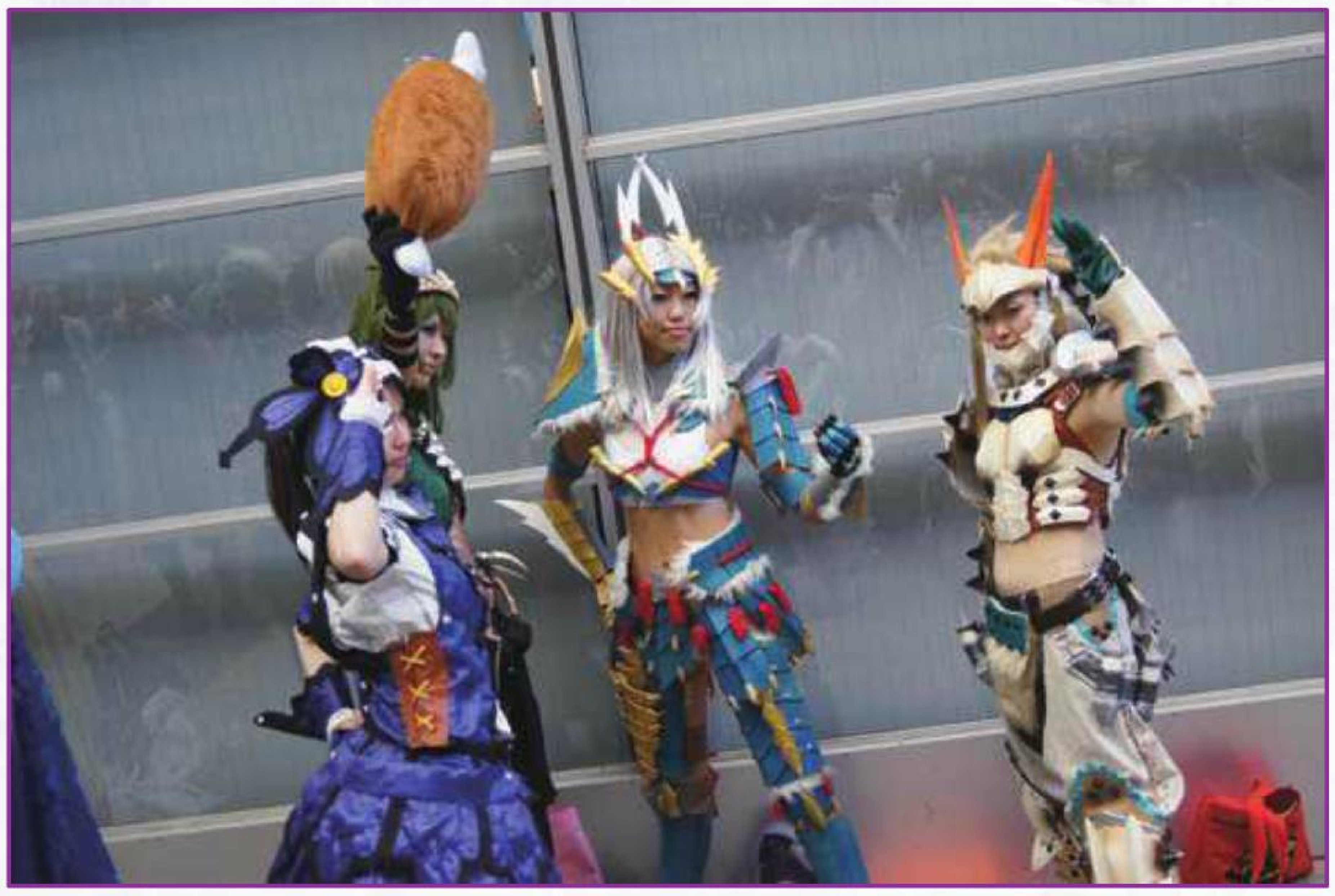




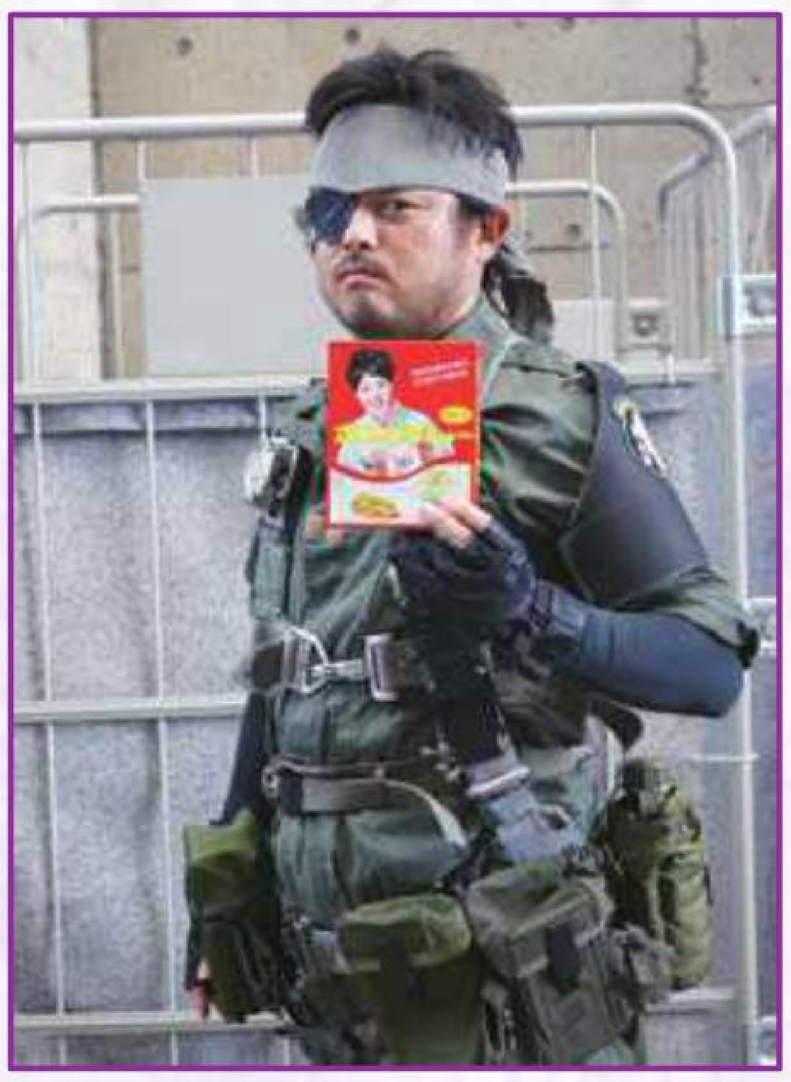



TGS COSPLAY风采展

每年的TGS上都少不了闪光的COSPLAY环节，今年也不例外，其中不乏或妩媚或搞怪的。怀揣着对自己喜爱角色的向往，用不同的方法诠释出自己的爱。几乎每年都有的几个热门游戏COS，今年也少不了，而随着新作公布，类似《链锯甜心》这样的新COS也不乏亮点。华尔兹从中挑选出了一些比较有看点的供大家欣赏，读者们看看有没有自己钟爱的游戏角色吧。



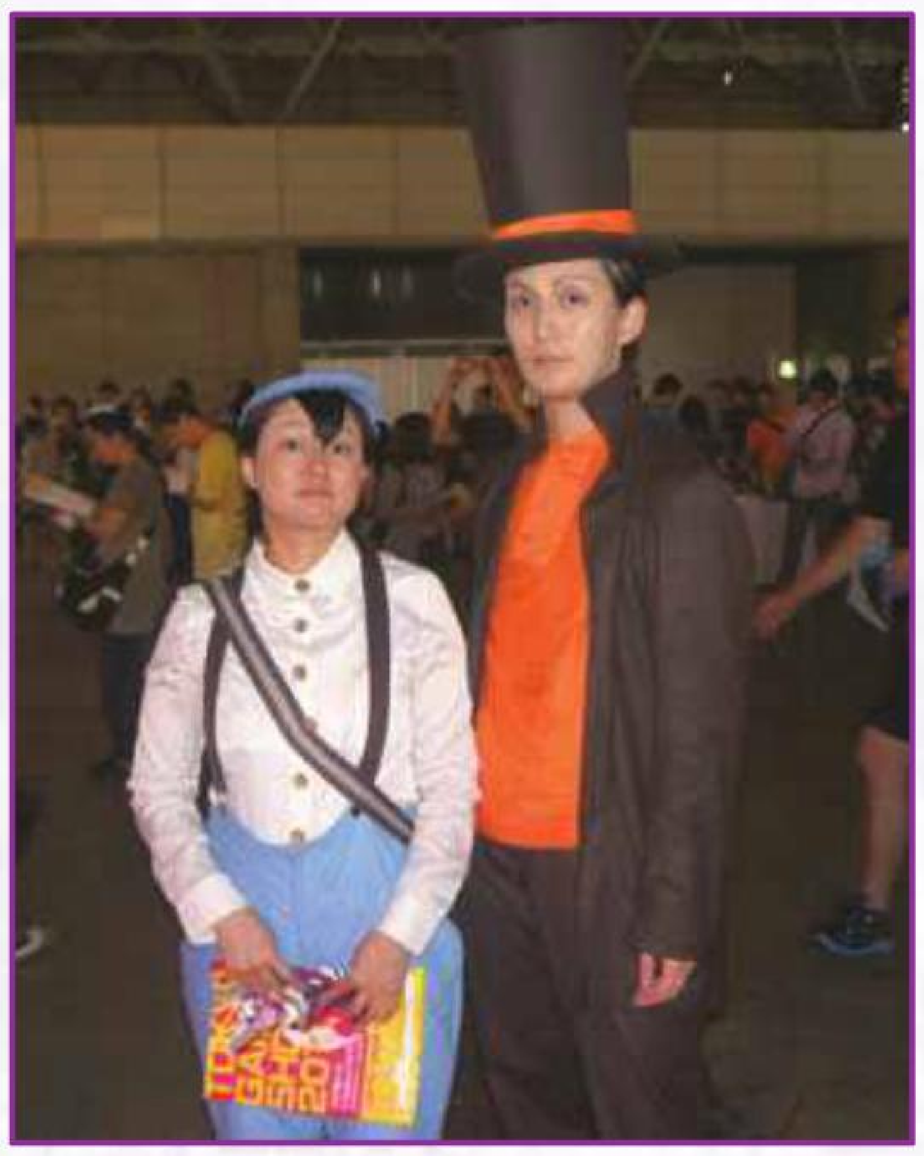
▲“《怪物猎人》系列”仍然是这次TGS的焦点，猎人手里的肉亮了。相似度：50%



▲大叔，你是吃多了手里的食物才变成这个样子的么？相似度：20%



▲不少敬业的COSER为了诠释喜爱的角色不惜把自己脸基本全遮住，比如这位。相似度：40%



▲你没看错，这个确实是在COS《莱顿教授》，拍成真人版说不定就是这样的，你说呢？相似度：20%



►《最终幻想 零式》的COS，右边的那位很萌哦。相似度：60%



▲刚才的隼龙遮住了8成脸，这位则将脸完全遮住，这才是真爱的体现。相似度：80%



▲这位COSER十分专业，连脸上都涂了颜色，真是忒下血本了。相似度：90%



►你别说，要不是头上那“两根”头发，我还真看不出您这是在COS《逆转裁判4》的王泥喜……相似度：10%



►这位香草的COSER表情动作都比较传神，只是略显福态。相似度：60%



▲九老师最喜欢的初音COS，这件服装还略显性感，不错。相似度：60%



▲这位巡音流歌走得是和刚才初音相似的路线，只是面容上略逊一筹。相似度：50%

▼孙尚香妹妹的COS把握的不错，服装上面也很下功夫，只是没拿武器总觉得缺点儿什么。 相似度：50%





▲这位《史坦斯闸门》COSER的长相清秀，只是姐姐，你的丝袜怎么破了？ 相似度：40%

▼《死或生5》终于公布，沙滩排球还会远么！相似度：30%





▲你别说，这两身看上去略显怪异的行头还真挺有味道，COS《最终幻想9》吉坦变身形态的还真不多见。 相似度：50%



▲几位来自不同游戏的人物汇集到了一起，我觉得右边那位《英雄不再》小妹不错。相似度：40%

►凯瑟琳的身材有了，脸又没了，果然两者不可兼得么？ 相似度：60%





▲这位“LOLIPOP”少女十分俏皮，脚旁边的人头是个亮点…… 相似度：70%



▲这位姐姐从扮相到脸庞都将魔女诠释得妩媚动人，只是身材上让人觉得比较可惜。 相似度：70%

►我觉得这位COSER不是女性，至于你们信不信，我反正信了。相似度：40%





►这张尤娜面容姣好，左右眼睛用了不同颜色的美瞳，眉毛还真有点中岛美嘉范儿。相似度：60%



▲“《战国BASARA》系列”果然是很受女玩家喜欢的一款游戏啊。图中的毛利元就和长宗我部元亲被COS的颇有基情……相似度：40%

文 胜负师 协力 九兵卫 & 奈落 美编 NINA



东京成就攻略

MISSION 1 东京第一夜

离登上前往东京成田机场的飞机还有不足 24 个小时，无论是拍摄计划还是各自负责的展台与重头游戏，早在前几次会议就都已经定下，所以出发前最后一次碰头会只是把接下来几天紧凑的行程再确定一遍，然后就是相互提醒要带的东西，比如护照、机票、组委会材料、日元、摄影器材、手提电脑、充电器、转接头、购物清单、月光宝盒什么的……五秒突然的集体沉默似乎提醒着我们此行并不轻松。

定的是清晨 6 点集合，一直给自己暗示不能迟到不能睡过头的我五点便惊醒了，清点下行李之后便前往编辑部。正所谓“莫道行人早，自有早行人”，纱迦和《掌机王 SP》的同事酷洛洛已经在楼下谈笑风生，另外两位掌机王的编辑阿鲁和胧月正在楼上拿东西，胧月因为家住得远，昨晚干脆把行李全搬过来了，在编辑部的行军床上对付了一晚。几分钟后，九兵卫、奈落还有摄影师龚少也来了，“神奇八侠”到齐。（有同事们开玩笑说，我们从日本回来会不会因为辐射个个都拥有超能力，所以赴日团队便有了“神奇八侠”的雅号）

过关到香港机场的过程还比较顺利，只是由于没吃早餐，晚上又没休息好，奈落同学被机场小巴司机娴熟的车技给转晕了，一头栽倒在龚少怀里躺了一会儿才勉强 HOLD 住场面。到机场时只是 8 点多，而飞机却是下午 1 点 40 的，也就是说在香港机场俺们得待上足足 5 个小时！直到今天，我们依然不知道最先提议早上 6 点就出发的罪魁祸首到底是谁。既来之则安之，众人在饿着肚子坐了半小时后，决定先办登机牌、托运行李、过安检，到候机大厅里头去找点东西吃。不过，办登机牌时出了怪事，九老师和胧月两人的真实姓名音同字不同，由于拼音写法一样，我们八个人的机票又是一起订的，电脑便误认为是同一个人订了两张票，尽管我们解释了半天，两人的中文名字不同，护照编号也不一样，但这个 BUG 还是花了十分钟才解决。众人开玩笑说以后你们两个不能同时出国。（在六天后，回国时因为坐的是同一家航空公司的飞机，系统 BUG 依然存在，只见五个日本地勤人员围着电脑足足折腾了半个小时才把问题解决，急死个人！这回九老师和胧月自己都说以后绝不一起出行了）

早上走得匆忙，大伙都没吃早饭，于是便在候机楼里找了家馆子凑合一顿。非常意外的是，这里的食物价格并没有因为处在机场的特殊环境中而大幅提升，阿鲁点的皮蛋瘦肉粥不但分量足，皮蛋还几乎吃不出铅的味道来，被其赞为“早餐业界的良心”。正吃着呢，不远处坐着一个人非常眼熟，这……这不是“铜锣湾扛把子”——洪兴的浩南哥吗？终于见到活的了！郑伊健依然留着标志性的中分长发，只是面容有些显老，毕竟已经 44 岁了，不可能远永二十八。看到我们有的背相机，有的拿 DV，郑伊键的助理非常警觉，挡着浩南哥并提示他换个地方坐，几人便扬长而去。这还真把我们当狗仔队了啊！太伤自尊了。

漫长的等待消耗了手机、电脑中不少的电力，无聊的五个小时总算是打发过去了。一想到飞机上还有五个小时，真是后悔没有多带两

块电池。好在因为时差的关系，实际上在飞机上待的时间是四个小时，不过因为这是架小飞机，经济舱没有独立的显示器可用。记得7年前，我在飞机上看了极为精彩的纪录片《Super Size Me》，之后的一年都没吃过一次麦当劳，对于这次飞机上的影视节目还是挺期待的，不过这回播的内容不免令人失望，除了风光片、美容化妆，还有……《喜羊羊与灰太狼》！我的前面坐着九老师和奈落，他们显然也对飞机上的节目完全没有兴趣，只见九老师打开苹果笔记本，一脸幸福地看着动画片《日常》，而奈落则掏出iPad，点开英文原声＋英语字幕的文艺电影《简爱》，并且带着文艺青年独有的装13眼神，推了推身旁的九老师，指了指两个屏幕的内容，坏笑道："看看，境界差太远了！"在这样"吃果果"的挑衅面前，九老师不为所动，依然面带幸福微笑看着自己的《日常》。20分钟后，令人唏嘘的一幕发生了——奈落突然夺过九老师的一个耳塞，把脑袋凑了过去，傲骄地说："给我也看看……"害得我一口水喷到小桌板上。

飞机开始下降时，空姐给每人发了一个曲奇，通过咀嚼可以减少耳朵的不适，不过这种曲奇内有玄机，里面塞着运势小纸条。鲁叔的好像已经嚼烂了；胧月的不给看；纱迦说他不喜欢吃曲奇，所以没拿；九老师的小纸条上写着"你的恋爱吉祥物是白色圆形饰物"；酷洛洛的是"下定决心前进，考虑太多恐错失良机"；其余三人抽到的全是"开运贴士：施比受更有福"，某人邪恶地看成了"攻比受更有福"，大汗！

飞机于日本当地时间的晚上七点降落，我怀着忐忑的心情试了试新手机，还好可以打通，为了电话的事，哥儿几个之前已经折腾了两三天。因为按以往的经验，在日本当地租手机不仅费用高，而且借与还的时间都卡得比较死，并不方便，所以大伙在国内时就分别办了全球通或开通临时国际漫游业务，或是租用可以在日本使用的手机。不过办了动感地带国际漫游的纱迦比较郁闷，就算是iPhone 4也没有信号，情况相似的龚少用的是安卓系统的手机，也不能打电话，但可以接，我们戏称这是安卓战翻了苹果。更悲剧的是阿鲁，虽然办了全球通，但他的手机制式不对，在日本完全无法使用，鲁叔委曲地说："凭什么啊？我这可以商务手机！"我在一旁安慰他，"至少，还可以用来当记事本和闹钟吧。"

成就/奖杯	取得条件	点数	杯种
准备就绪	带齐所有装备前往空港	10	铜杯
无所事事	在空港停留5小时	13	铜杯
分身术	与自己姓名发音相同的人坐同一班飞机并诱发系统BUG	13	铜杯
狗仔队	在机场遇到名人并拍下照片	10	铜杯
五彩电波	到达日本后至少有五部电话可以使用	20	铜杯

SUB EVENT 1-1

特急列车

经过了填表、过关、领行李、上厕所等一系列的手续之后，已经快八点了，由成田机场去东京，再转京叶线前往酒店所在的潮见站路程可不近，向工作人员询问最快到达的方法，他指了指特急列车的售票机，说是一小时可到，比一般的列车快半小时左右。看了看价格，普通列车是1280日元，特急是1460日元，才贵180日元，那当然坐特急啦！我们拿着特急券，却在闸机处被拦住了，正一头雾水呢，闸机处的工作人员问我们买了基本券没有，又向我们解释了一番，这才知道，所谓特急券是要和普通车票一起使用的，价格当然就是1280+1460了。这……刚下飞机，每人就白花了100多人民币，太坑爹了！都说日本人的服务质量过硬，看来也有欺生的时候。

在特急列车上郁闷了一小时后，大伙终于到达了东京站。刚一进站，顿感眩晕，人潮涌动，从四面而来，往八方而去，而且移动速度很快，一瞬间，我突然能够理解《暴雨》中那位倒霉的父亲为什么会害怕人群了。从东京到潮见只有三站路，8分钟即可到达，但是要前往正确的月台，却要在人群里挤上20分钟，光扶梯就要经过四五个。日本人都是"排队星人"，每个扶梯前都要排队，而且全部排在左侧，将右侧空出来，留给有急事的人上下，这种乱中有序的状态如果是第一次看到，一定会颇有感触。深圳和香港的地铁中都有不准饮食的规定，相反在礼仪多如毛的日本反而没有这项限制。由于这里是前往东京迪士尼乐园的必经之路，所以一路上可以看到好多拎着大包小包、穿着迪士尼T恤的人从身边走过，他们有的是情侣，有的是朋友，有的是同学或同事，但也有只身一人的。其实我很难理解，一个单身女子在迪士尼玩上一整天到底有什么意思，看到那么多成双成对的，不会触景伤怀么？

为节省时间，我们并没有出站，打算到潮见站时再补票。出站时向工作人员说明了情况后，他并没有要我们补票，原来这特急券就相当于东京圈内的"无敌票"，可以从东京前往任何指定的站点。虽说这么一来只是省下了东京至潮见的150日元，但至少也是种安慰。

成就/奖杯	取得条件	点数	杯种
最速方法	花费一定金钱购入特急车票	13	铜杯
安慰奖	不补票直接走出潮见站	13	铜杯


■不要摆装13的POSE，我们还要在这里等5个小时。


■偶遇浩南哥让我们了解到当狗仔队不容易。


■远离地面，快接近三万英尺的距离……


■到日本先检查一下手机有木有信号。



■在日本买特急车票，感觉倍儿有面子！



■下面这张便是坑爹的特急券了。


■一群日本小正太正向我们示范如何坐扶梯。


■夜幕下的东京电车与镜中的我。



■到日本的第一餐，说实在的没选对地方。


■金枪鱼刺身，也叫伪・马肉刺身。


■这才是真・马肉刺身，能分得清吗？


■按照惯例第一餐得合个影，但有人恶意卖萌。



■相机只能拿到这里，再往里走护照就可能会被没收。



■让鲁叔肝肠寸断的冰牛奶贩卖机。

SUB EVENT 1-2

马肉事件

我们订的 APA HOTEL 潮见店就在潮见站的出口附近，潮见车站外有一处自行车停放点，前轮卡在一个特殊铁架上以固定车身，对于那些需要骑自行车前往车站的人来说非常方便，24 小时的停车费用只是 100 日元，价格公道。由于不是周末，酒店大厅里办理入住的人并不多，事实上，APA HOTEL 的入住价格每天都是浮动的，比如周末就是平日的两倍不止。确认身分之后，前台工作人员给了开了票据，由于以前干过数钱的工作，所以我对数字比较敏感，眼光一晃就觉得发票上的金额不太对，细一看居然少了一个零！这……欺负俺不懂日语也就罢了，以为俺连数字都不认得吗？酒店前台连声道歉，重新开票。

尽管大厅看着很气派，但是所谓的标准间实在是太“精致”了，两张床之间只有一个行李箱的距离，房间里没有衣柜，书桌上摆着电视，书桌下放着迷你冰箱，洗手间倒还过得去。国内一般的双人间面积估计都是这里的套房级别了。一番整理之后，已经是晚上十点多，航空食品所能提供的那点儿能量早已消耗殆尽。接下来几天就要进入紧张的战斗模式，吃饭只能随便对付，于是大伙决定日本第一餐吃顿像样的。

酒店附近的街道旁边有一排小饭馆，最后大伙挑定了一家名为“鱼民”的居酒屋，小巧精致的格局十分温馨，一个个隔间让人联想到了日本年轻人的联谊活动，男男女女迎面而坐，在一天的忙碌之后把酒言欢，扩大交际，这是日本人生活中不可缺少的一种社交方式。虽然这家居酒屋并不需要盘腿而坐，但还是要脱鞋的。鲁叔在编辑部是出了名的拖鞋党，来日本特地买了双皮鞋，不知是鞋子太硬，还是袜子质量太差，除去鞋赫然发现袜子已经磨破了，脚趾露在外面，结果被大伙取笑了一路。“鲁叔，你不会每双袜子都是破的吧？”“……”“不要紧，鲁叔，你把两双袜子叠着穿，就能把破洞盖住了。”“那要是破的地方一样呢？”“哈哈哈哈……”

边说笑边点菜，发现这地方并不特别适合空腹状态的食客，因为几乎都是佐酒的小菜，主食的种类很少。八人分两桌各点各的，九老师拿出了俺妹小人开始拍照，不过好像有一只手忘记带出来了，为了把残缺的部分挡住正在不停摆弄。我说九老师你终于开始摆拍了，他却说刚才在电车上已经拍过了……简直令人发指啊！

奈落指名要吃传说中的马肉刺身，我们都很惊讶，马肉还可以做成刺身的吗？奈落两眼放光，大赞马肉刺身是绝世美味，大家一定要相信我，不吃后悔一生什么的。几分钟后，光头服务生端上一份制作十分精美的刺身，奈落摩拳擦掌，一把端过来，“哈哈，来了，来了！”不过盘子里大部分都是装饰物，刺身只有五片，尽管九老师比较怕吃生的东西，但还是和我们一起分了一块。

“太好吃了，真是太好吃了！”奈落的表情异常夸张，而我只是觉得这刺身很嫩，口感不错，和一般的鱼生差别不是很大，但是奈落的反应如此强烈，难道是我吃得太快，犯了猪八戒吃人参果的毛病？看身边的纱迦不作声，我又给对面的九兵卫使了个眼色，九老师直言道：“不觉得好吃啊，挺一般的。”奈落急了，“你不是不怎么吃刺身吗？你那是不懂。最后一块你们还要不要？”我们都摇摇头，“那我就不客气了……吧唧吧唧……啊，这是我吃过的最好的马肉刺身！”奈落又是一副《食神》里头吃到爆浆撒尿牛丸的表情。

热闹的聚餐又持续了十几分钟，隔壁桌的胧月按铃把小光头叫了过来，问他们那桌点的金枪鱼刺身怎么还没上，小光头指着我们那桌的空碟说，你们不是吃完了吗。几秒钟之后，除了奈落，所有人笑得眼泪都飙出来了，小光头则很诧异，这群外国人在笑什么啊？

“我想也是，怎么和上次吃的不太一样，还以为是马的其他部位呢。”奈落还在试图解释，但解释就是掩饰。胧月止住笑，“好吧好吧，我们这桌也来一份，看看到底有多好吃。”两份真・马肉刺身终于上来了，带着好奇把鲜红的马肉塞进嘴里，几乎所有人都说“不觉得好吃啊，挺一般的”，此刻的奈落已无力反驳，闷头吃马肉。

此后的六天，奈落同学一直被我们称作“马肉帝”，而九老师也因为像说国王没有穿衣服的小男孩那样第一个说了真话而受到大家的景仰。这便是本次东京之行最骇人听闻的“马肉事件”。

成就/奖杯	取得条件	点数	杯种
宿屋到达	成功入住预订的酒店	20	铜杯
指鱼为马	触发“马肉事件”	13	铜杯
皇帝的马肉	在吃到伪・马肉刺身时说出真实感受	10	铜杯

SUB EVENT 1-3 泡温泉

吃饱喝足之后，我们在酒店楼下的LAWSON便利店稍作停留，罗森是一家店铺覆盖全日本、拥有8000家店铺的便利店连锁企业，《真・三国无双6》中人气角色王元姬就有一套罗森店员的限定服装，纱迦曾让日本的朋友帮他在便利店里预约了一套。纱迦说他前几年来的时候，哈根达斯吃到饱，因为无论从汇率还是其他参照物来说，日本的哈根达斯都超值。小盒的200多日元一个，相当于人民币20多块钱，而且200多日元在日本只是两瓶矿泉水的价钱，在两瓶白开水和一个哈根达斯之间，相信选后者的占多数吧，所以……我也来了一盒。

便利店的值班店员有两个，这个时间点人还是比较多的，店员的手脚相当麻利，目测其结账速度起码是国内营业员的两倍，而且有一套完整的工作流程，比如他们不会立刻将钱放入收银机，而是放在收银机上方的夹子上，无论是收钱还是找钱都会让顾客看得清清楚楚，避免一切不必要的麻烦。便利店里有不少杂志都是用AKB48的成员当封面，这个偶像团体现在在日本非常火，电车上、车站内、电视里、自动贩卖机上，一路上可以看到很多AKB人气成员参与的广告，鲁叔作为AKB的粉丝顿时头顶青天，泪流满面，当即就买了两本杂志留念。

很多日剧或是动画片中都有这样的桥段，在泡过温泉之后，穿着浴袍的美少女拿起一瓶冰牛奶一口喝干，脸上露出无比满足的笑容。鲁叔是《掌机王》最具喜感的宅男，他一直希望有一天能体验一下泡过温泉之后喝冰牛奶的感觉。"可以啊，鲁叔，酒店二楼就有一个温泉。"九老师之前就住过APA HOTEL，知道这家酒店的特色就是温泉。不过准确的说，那只是一个有温泉特色的大众浴场，在浴场的大门前就有一台自动贩卖机，专门卖各种口味的冰牛奶。温泉开到凌晨一点，熟门熟路的九老师让大伙换上浴衣，带上零钱一起去泡澡。

坐电梯时才注意到，电梯里贴着一张纸，上面用多国语言提示住客不要穿拖鞋和浴衣到1楼大厅，中文的部分写的是"请谢绝着用拖鞋，浴衣来使用1楼的所有场所、请不要饮食。谢谢合作。"无论是语法还是标点都比较奇怪，后几天在其他场所也看到过一些奇怪的中文提示，就像是用了翻译软件一样。

进入"男汤"，九老师说这里的泡浴流程大致分三步，先是在外侧的小格处淋浴、洗头，冲洗干净后再到内侧的大浴池泡一泡，如果还没过瘾，再往里还有个小间。我一开始以为那是桑拿，但仔细一看是一个小浴池，还有一个单人用的大浴盆。打开玻璃门进入小间，才发现这里其实是露天的，往斜上方可以看到星星月亮，还能偶尔听到隔壁女汤传来的笑声，仿佛动画片里的经典桥段再现。露天和室内的温差很大，要是不习惯的话立马就打两个喷嚏，好在这里的水温也比较高，坐进去之后就舒坦了。日本人一般不会在泡澡时聊天，我们几个有点兴奋，在露天浴场聊得起劲，日本人敬而远之，便出现了"包场"状态。不过这未免有些失礼，之后的几天我们便不再三五成群，而是各泡各的了。

每个浴池还有单独的名字，大浴池叫"玄妻之汤"，小浴池叫"天空之汤"，单人池叫"晓之汤"，颇有意境。一旁的纱迦说了个故事，"晓之汤"对胧月来说简直是"阴影之汤"。我环看四周，胧月的确没来，原来是他上次参加TGS时也住APA HOTEL，在晓之汤正泡得舒服呢，突然进来一个阿姨，拿着一个仪器说是测水质，二话没说直接把手往澡盆子里伸，吓得小月月花容失色，之后再也不敢来泡澡了。

由于水温比较高，重新穿上浴衣时感觉毛孔全是张开的，大汗直往外冒。我们几个每人一瓶冰牛奶，那真是"入口柔，一线喉"，激爽无比！鲁叔自然也是得偿所望，一瓶不过瘾，再来一瓶。第二天早上，鲁叔又偷偷去泡澡了，早也泡，晚也泡，泡完就喝冰牛奶，可这玩意儿毕竟对肠胃有刺激，第三天，鲁叔的肚子就悲剧了，看来想要实现愿望，总要付出小小的代价。

成就/奖杯	取得条件	点数	杯种
森罗万象	在罗森便利店中购入任意物品	10	铜杯
元气回复	凌晨一点前进入天空之汤	10	铜杯
咕嘟咕嘟	在泡过温泉后将冰牛奶一饮而尽	13	铜杯

MISSION 2 秋叶原朝圣

第二天最主要的行程是去"ACG圣地"秋叶原拍外景，而且基本上人人都有秋叶原的购物清单，在秋叶原的几小时也是难得一逛的机会。只不过一大早去秋叶原绝不是明智之举，因为大部分店铺在11点以后才开门，要去也应该下午去。上午的美好时光不能就此浪费，于是众人决定先去个离秋叶原比较近的景点看看，比如著名的东京塔。

早上八点，大伙聚在一楼的餐厅集合，自助式的早餐包含在住宿费当中，由酒店提供。食物的品种极为丰富，日式西式的都有，鸡蛋烧、玉子、荞麦面、豆腐、噌味汤等等正宗的日本食物颇受大家的青睐，酷洛洛更是想尝试一下纳豆。纳豆是大豆由纳豆菌发酵而成的一种保健食品，起源于中国，盛行于日本，不过因为气味比较怪异，算得上是一种"重口味"食物，并不是所有人都能接受，酷洛洛勉强试了两口就缩了，倒是鲁叔吃得津津有味。

我边吃早餐边看电视，日本的新闻节目实在让我摸不着头脑。先是讲一个女演员为情所困，自杀未遂，大概十分钟后，新闻里还在分析女演员的自杀原因和背景；好不容易换了第二条，这次讲的是日本现在老少配很多，夫妻之间有的差了30岁以上，并且采访了两对老夫少妻，还让他们在卡拉OK里面唱自己年代的歌曲，这就又折腾了十几分钟。后来据马肉帝说，他看到了一条小学生中暑的新闻，全程跟踪，还动用直升机航拍，见多识广的九老师也表示对日本的新闻节目难以理解。说起来晚上的电视节目要比白天有意思得多，有综艺节目，有新番动画，有日文吹替版（日语配音）的韩剧、西片，还有教外语的节目，其中藤原纪香和中国男模胡兵搭档教中文的节目最有亲切感。除此之外也有新闻专题类的节目，印象最深的解读SMAP北京演唱会对修复中日两国关系的意义，其中指出了今年中国人和日本人相互的好感度都比去年上升了好几个百分


■早餐是每天最放松的时刻。


■吃纳豆是需要勇气的。


■电视里每天必有的AKB48相关节目。


■日本电车上的房地产广告。


■用力盯着看，是不是觉得这云是多重卷轴3D效果的？


■这便是古典与现代相结合。



■阿江公主的卡通形象十分可爱。


■在这里可以求签，据说求到大凶的概率是最低的。


■充满民俗风情的绘马有着独特的浪漫。


■可爱的小地藏为寺庙增添了不少生气。


■从东京塔上可以看到喧嚣都市安静的一面。


■到东京塔不看一看刺激有趣的透明地板，那算是白来了。

点，报导总体来说还是正面积极的。

纱迦比我早到餐厅，但是我吃完时他还没有搞定，几乎把所有品种都尝了个遍，还吃了两份养麦面，我说你胃口真好，不过生冷的东西还是少吃点。他说日本的食物让人放心，怎么吃都不会拉肚子。可是刚到潮见站，纱迦的肚子便翻江倒海起来，一下窜入“化妆间”（日本公共场所的厕所都叫化妆间），唉，有些话还真是不能说得太满。没一会儿纱迦又出来了，我们问他怎么这么快就搞定了，他说潮见站厕所的地心引力不够，到下一站再说吧。大伙一阵哄笑，之后便把上厕所都称之为“测引力”。

日本的轨道交通错综复杂，在中国只有换线的时候才会换车，但在日本有时候就算同一条线内也要转车，有快车和普通列车之分，还有直达车和各站停车之分，即便找到了正确的乘车月台，还是要小心中招。我们上了一辆车，只开了一站就不开了，说是要空车返回总站，奈落说就算是在日本生活，一般也只是熟悉自己常坐的那几班电车，让他们去外地，也保不齐会坐错车。

电车上的广告非常多，有两则比较特别，一则是反电车暴力的公益广告，和前几年防范电车痴汉（性骚扰）的公益广告差不多，都是以女性为广告设计的主体；还有一则是某房地产广告，和国内随处可见的状态不同，日本的地产广告很少见，而且因为配色清淡，也没有什么夸张的标语，所以并不怎么吸引眼球，不过这种反差却让我印象深刻。

东京的天气非常不错，在电车里看远处的云彩都是多层卷轴带 3D 效果的，不过气温还是有点偏高，最高有 32 度，穿个 T 恤 + 沙滩裤是绝对没有问题的。不过胧月的装备比较霸气，衣服是长袖的不说，还带个高翻领，背包里还塞了件外套以备不时之需。我们都非常不解，胧月解释说自己上次来东京时不小心感冒了，可能是因为对日本产的感冒病毒没有抗体，结果差不多一个月才痊愈，这次得小心点。不过边说边流汗的样子实在有故意卖萌之嫌。

成就/奖杯	取得条件	点数	杯种
豆你玩儿	吃下可以拉出丝的纳豆	13	铜杯
引力大师	至少测试过三个不同地方的地心引力	13	铜杯
霸气外露	在32度的高温环境中穿高领长袖	13	铜杯

SUB EVENT 2-1

增上寺

坐 JR 山手线至浜松町站，刚出北站口便可以看到东京塔伫立在不远处。虽说看上去不远，但并不能直线到达，还是要绕路过去，而在必经之路上还坐落着在东京都十分有名的增上寺。增上寺全名三缘山广度院增上寺，是日本净土宗镇西派七个大本山之一，也是江户幕府德川家的墓所之一，如果是在春天，那这里还是非常著名的赏樱胜地。

看到这么具有代表性的日式寺院，鲁叔宅心萌动，说是一定要进去见识一下。由于今天不是休息日，寺里的香客很少，十分安静，只能听到大乌鸦的叫声。增上寺大殿后面的东京塔可谓近在咫尺，如此好景致当然人人都要拍照留念了，哦，还有九老师的俺妹和爱花也都从背包里跑出来了。今年增上寺的宣传主打是大河剧《阿江 公主们的战国》，不少纪念品都印有阿江的卡通造型。我们在看纪念品的时候，工作人员亲切地送给我们一些东京地图和东京旅行指南的小册子，而且还是中文的。

纪念品的种类很多，我们都怂恿鲁叔，“这可是大寺庙开过光的，你不多来几件？”一听开过光，摄影师龚少立马求了好几个平安符。鲁叔反而不为所动，因为他的注意力都在绘马上。绘马是日本民间许愿的一种形式，大致产生于奈良时代，就是把自己的愿望写在一块小木牌上，供在神前，祈求梦想成真。挂绘马是日本动漫中很常见的桥段，鲁叔当然要亲身体验一下。付了 500 日元，终于拿到了熟悉而又陌生的小木牌，阿鲁手抖啊抖地写下了四个大字“镜 俺の嫁”。镜是《幸运星》里的角色，是一个傲娇妹，众人不由感叹鲁叔的愿望真是宅得天崩地裂啊！等他把绘马挂好，有人提醒他好像没有写上自己的名字。“这……一兴奋给忘了，能不能拿下来补写啊？”“挂上去了还想拿下来？当然不行！这是对神灵的大不敬，不想被雷劈还是就这样吧！”“……”

离挂绘马的地方不远处，有一排排迷你地藏，正式的名称是“千躰子育地藏尊”，是用于祈求生子或是安产的。小地藏戴着红色的小帽和围脖，手拿五彩风车，如此独特的情景让人感受到的是一种温馨与平静。此时酷洛洛也偷偷挂上绘马，我上前看看他写了些什么，哦，原来是“SHMILY”（see how much i love you 的缩写，意思是“看我有多爱你”），“矮油”，小伙子还挺浪漫的嘛！

离开之前，有一块特别的绘马引起了我的注意，这是一位母亲写给自己死去的儿子的，上面深情地写道：“我活着惟一的愿望，就是有一天能与你再相见……”看罢不禁眼角湿润。

成就/奖杯	取得条件	点数	杯种
拜见德川将军	前往东京塔途中触发增上寺剧情	20	铜杯
诸愿成就	在绘马上写下自己的愿望	13	铜杯

SUB EVENT 2-2

东京塔

由增上寺步行前往东京塔只是几分钟的路程，到达塔的正下方时反倒很难看清其全貌。这座红白相间的铁塔是以巴黎埃菲尔铁塔为范本建造的，塔高333米，主要用途是电波信号的传输，其中包括14个模拟频道和10个数字频道，几乎所有广播电视台的电波都是从这里发射的。只是日本的模拟电视信号已于今年7月24日终止，为提高收讯质量，电波发射功能会被今年年底建成的634米高的“东京天空树”所取代，东京塔日后可能会变成一个纯粹的观光景点。

我们的目的地是东京塔的150米观光厅，不过东京塔不光只有观光厅，还有蜡像馆、水族馆、游乐场等其他的观光游乐设施，票价不一。因为东京塔是日本最著名的旅游景点之一，每天要接待大量的海外游客，所以售票员一般都会多种语言，而且在游客购票之后，还会询问你需要哪种语言的观光指南，既亲切又贴心。

非节假日逛景点果然舒坦，人不多，只等了几分钟，我们便坐上了前往观光厅的直达电梯。电梯的速度很快，甚至有坐飞机时那种耳朵的压力感。下电梯后，工作人员给我们每人发了一把纸扇，上面写着因为东日本大地震的原因，日本全国都在倡导节电，东京塔也相应此号召，所以空调只开了一部分，如果游客觉得太热，就只能拿手中的扇子来解决。其实在一路上，我们已经看到很多关于节电的宣传，便利店的门上会写着“本店的目标是节电20%”，有些自动贩卖机也会标注“节电运行中”，也就是这里的饮料可能没那么冻，一些店内用于播放广告宣传的电视或显示器也都关掉了。车站等公众场合每隔一段时间就会播放目前的电量供应和使用情况，还有是否需要限电等信息。因为民众的自觉响应，大地震后东京的电力供应并没有出现太大的问题。

和想像中的不一样，东京塔的观光厅里并没有一排排的望远镜，不过因为今天是个晴天，能见度也还不错，只是观光指南上说可以看到富士山这一点未能兑现，远处只是雾蒙蒙一片。从东京塔上往下看，这不就是我们刚才去过的增上寺吗？还找到了传说中的NHK电视台。绕着观光厅转了一圈，看看景色、拍拍照之后，大伙就散开了，有的去小卖部买纪念品，有的则去测试地心引力，龚少站在一台给纪念币刻字的机器处表示很感兴趣，问我这玩意儿是怎么用的，我看着觉得和迪士尼乐园的纪念币机器差不多，在投入几个硬币之后，会以高温和压力把硬币压成特殊图案的纪念币，我以为这也是那种机器，一看只要投50日元就行了，这也太便宜了，立马投了一个进去，可是怎么摆弄都没东西出来。这时九老师刚好经过，我们便向他请教，他仔细看了看操作说明，原来这台机子旁边还有个纪念币贩卖机，一个纪念币是600日元，一根链子是200日元，50日元只是单纯刻字的费用，一个完整的纪念币是850日元，刚才的50日元显然是打了水漂。这……又被坑了！怎么又犯了买特急车票的错误，看来日本的“消费陷阱”一样伤不起啊！

与在铁塔上鸟瞰整个东京相比，最刺激的还是塔内那块玻璃地板，人站在上面往正下方看时绝对会有心跳加速的感觉，这才是真正顶级的3D效果啊！我们几个还战战兢兢地试探时，有个老外二话没说就在玻璃上躺成个“大”字，让同伴给他拍照，把一旁的游客都逗笑了。有身材壮硕的老外当小白鼠，大家也把胆子放大了，纷纷在玻璃地板上摆起了POSE。

成就/奖杯	取得条件	点数	杯种
支持节电	获得东京塔观光厅的纸扇	20	铜杯
经验值上升	花费50日元学习纪念币的制作方法	13	铜杯
勇敢者游戏	面带微笑地站在东京塔内的玻璃地板上	13	铜杯


■帅气的女电车司机。


■秋叶原的超值套餐，总算可以吃个半饱了。


■熟悉而又陌生的秋叶原。


■拍得差不多了，先看看效果。


■宅男眼中的世界总是如此绚烂。

由于在分支路线上花了太多时间，我们大约十二点才转回主线。进入前往秋叶原的列车，意外发现大伙身处第一节车厢内。“快看快看！女电车司机耶！”开电车的还真是个年轻姑娘，目测年纪顶多是个85后，而且长相也还不错。尽管被我们围观，电车妹还是从容地操控着电车，嘴里嚼着口香糖，看来干这行已经有一段时间了，断然没有新手的生涩感。每停靠一个站以及再次启动前，电车妹都会做出一个右手做手枪状往前一指的动作，不知道是个人习惯还是操作章程中必须有的手势，不过就我这外行看来真是帅呆了。由驾驶室的玻璃往正前方看，是一个非常牛X的车内视角，车一开起来就像是在玩超高清版的《电车GO！》。此情此景，就连一向矜持的九老师都感叹道：“开宝马、大奔什么的简直弱爆了，开电车才是王道！”

刚一出秋叶原站，扑面而来的便是一股浓浓的ACG气息，墙上贴的是游戏、电器的广告，大屏幕里播放的是新番动画的预告片，路上女仆正在派发传单，店内传来的是AKB 48的歌声（当然还有中文语音提示：“本店可以使用各种信用卡、银联卡……”）如果你的体内有宅的血统、宅的基因，那么在这个地方，必然会完全激发、完全解放。

在朝圣仪式正式开始之前还得先填饱肚子。日本的食物一般量偏少，一个单品老爷们儿基本吃不饱，还好找到一家中午有个超值套餐，一碗盖浇饭＋一份面条＋一杯饮料是900日元，和昨晚全是下酒小菜相比，吃得那叫一个痛快。日本有不少馆子都可以“放题”，也就是在限定时间内任吃的自助餐形式，不过有些需要团体预定（团购？），让店员预先准备食材，还有一点就是“放题”价格偏高，一般一个人得三四千日元，胃口不好或是赶时间的人选择“放题”必然划不来。

吃饭时九老师从背包里拿出一叠打印纸，那是秋叶原的地图，一些店铺的介绍资料，拍摄路线提示以及解说词的草稿。九老师你可以的，准备很充分啊！正因为事先做好了功课，秋叶原的拍摄工作进行得很顺利，一个小时便基本完成了。路上还遇到了两个留着大胡子的老外同行，大太阳底下也拍得如火如荼。去年拍采访宅男的那一小段花了很长时间，原因是日本路人一般比较抗拒这样的采访，答应接受采访还得能说上几句，能说的最好还能说到点子上，这样的人可就难找了。正在讨论要不要再抓个宅男的时候，大伙看到了正盯着板野友美


■中古店是一个能让人追寻回忆的地方。


■DD娃娃的美与价格都超越了我的认知。



■这是一个名叫天国但对于钱包却是地狱的地方。



■AKB48剧场就在上面，快啊鲁叔。



■使徒来袭！让我先把包存好。


■几经尝试之后，我们只有望UFO心叹了。



■女仆店的广告总是设在非常显眼的地方。

（AKB48成员，虎牙妹）的巨幅广告猛按快门的鲁叔，这不就是个“丢进日本任何地方都不会有违和感”的标准胖宅吗？于是就有了鲁叔拍照被我们骚扰的小花絮。

“腰缠十万贯，扶桑把金散。一日秋叶原，月薪不够还。”出发前，老编给大伙发盘缠的时候便为九老师和鲁叔赋诗一首，提醒二人到了秋叶原一定要节制、克制、自制，不过两人早早换了大把日元，鲁叔更是豪言壮语，“年内举债度日也在所不惜！”这不是，鲁叔才刚进第一家游戏店，就已经花了数万日元，虽说其中有一部分是给同事、朋友带的东西，但他真正的动作尚未开始，AKB48的周边还一个没买。反观九老师出奇地镇定，只是买了一些CD，很是反常。我问九老师怎么这么收敛，他说来日本前已经从黄牛手里买了个DD娃娃，光手续费就是一万日元，今天晚上会让奈落帮忙去拿。DD娃娃是什么？以我浅薄的学识恐怕很难向大家解释清楚，大概就是一种身高60公分左右、造型唯美、全身关节可动的娃娃，除了可以换装，身体上几乎所有的部件都可以换，通过DIY，改变发型、表情、身材、装扮都可以实现，可谓千变万化。其主要用途据说是用来拍照，估计拍粘土小人已经满足不了九老师了，直接一步到位换个更大更漂亮的。九老师带我去DD娃娃店里见识了一下，真是下巴都掉地上了，娃娃的确很漂亮，可那简直是无底洞啊！楼下那些动漫主题的T恤一件也就两三千日元，娃娃的一件小衣服就能上六千，那些身体部件也都是数千日元不等，还有很多小桌椅、小乐器、小酒瓶之类的环境物品，同样价格不菲，而且品种实在太丰富了，感觉永远也买不完。更奇怪的是娃娃店里只卖配件不卖娃娃，娃娃只会通过一些活动抽选，抽中的人才有资格购买，对于外国人来说，抽中几乎是不可能的，所以最直接的入手方法就是从黄牛手里买。九老师在店里挑了很久，要了一套衣服、一个假发、一对手脚部件、一个娃娃的收纳包，两张一万的大钞掏出去没找回来多少。我问这娃娃你一共花了多少，他苦笑一声，说别问了。

DD娃娃这种东西显然超越了我的次元，咱还是去平民化的中古游戏店转转吧！中古店的二手游戏一般都包得非常好，外盒上会写上内容有无缺失、成色如何等信息，还会有店员盖章，万一货不对版还能找该店员来处理。由于日元汇率持续走高，7800日元的游戏二手卖4000看似已经五折了，但折合人民币还是得300多，港版买新的也差不多这个价。纱迦说他前两次来秋叶原时已经把想收的二手游戏都差不多买完了，日本二手真正便宜的是PS2游戏以及更早时期的游戏，一个超大盒的限定版只卖几十人民币的也有，但是次世代游戏的二手不仅价格高，而且品种也少，未必就值得去买。虽说纱迦的购物清单上有不少X360游戏，但最终还是因为万恶的汇率原因一个都没买。而鲁叔则低价收了全套《逆转裁判》、全套《樱大战》，笑得合不拢嘴。龚少虽说是摄影师，但自小也玩游戏，看到一盘FC的《三国志2》居然只卖100日元，太不可思议了！我觉得不太对头，让九老师给看看，原来这玩意儿只有盒子没有游戏，是空盒子卖100日元。所以说在日本看到特别便宜的东西一定要长个心眼儿，搞清内容再埋单，不然特急车票、纪念币之类的悲剧会一直重演。

之后我们兵分几路，胧月去COSPA买衣服，纱迦和酷洛洛去著名的“虎之穴”买画集和周边，不过因为不小心走进了女性向的B馆，差点被闪瞎了双眼，慌忙逃到A馆，那叫一个心旷神怡，呵呵，不细说了，你肯定懂的。鲁叔去AKB剧场买周边，可里面的周边品种少不说，服务员对鲁叔还巨不热情，鲁叔说他会抽空去涩谷再补一些AKB的战利品，之后便跟着我和九老师到世嘉俱乐部见识日本的街机去了。世嘉俱乐部一楼一般都是UFO抓娃娃机，因近期主打《新世纪福音战士》，门前的储物柜也被涂成了EVA主题，非常抢眼。日本的抓娃娃机的奖品不光是娃娃，还有抱枕、T恤、玩具、模型手办甚至还有食物。这里头《EVA》和《幸运星》的模型都很漂亮，不过我和鲁叔显然低估了日本抓娃娃机的难度，耗尽零钱还是一无所获。

街机中心分好几层，基本上是每层一个类型，有一层全是音乐游戏，有九老师非常有兴趣的初音街机版，看见有个人刚打完就想上去试试，没想到突然被个哥们儿拍肩，说接下来应该是他玩，他刚排队的，原来中间空地站着的几个人都是在排队啊，只是因为他们离正在玩的人太远，根本就看不出是在排队。离得远可能是这里的规矩，以免打扰正在玩的人。九老师因为插队被鄙视了，不过我也没好到哪里去，有一层全是拍照机，拍下的照片可以进行多样化的后期加工，并能摆在不同的环境当中，比如杂志封面什么的，小女生比较喜欢玩这种街机，我当时只是好奇多看了两眼，结果有三个穿校服的小姑娘一见有个大叔在拍照机前转悠，便露出鄙夷的眼神，害得我只能掩面跑开。

还是去格斗游戏那层吧，九老师因为报名参加了TGS现场的《苍翼CS2》比赛，所以正在练习。而我关注的是正式推出第一天的《铁拳TT2》，机台前有一些供玩家自取的初期攻略小册子，还有复印的全角色出招表可供查阅，真有一哥们儿是边翻出招表边打的。由于游戏才刚出，所以可以看到两个朋友相互试招练连续技的特殊场面。在机台前坐着的一位女玩家引起了旁人的注意，她以稳定的连段已斩落数人，她的身边还有个教练，不停给她指导。这也证明了江湖上一定不能小看三种人——小孩、女人、出家人，这些人一般没两把刷子是不敢行走江湖的。

成就/奖杯	取得条件	点数	杯种
巾帼不让须眉	观察女电车司机的特殊手势	10	铜杯
效率全开	提前完成秋叶原的拍摄任务	30	银杯
这就是爱！	在秋叶原买到自己想要的东西	10	铜杯
事不过三	避免了花钱买空盒子的悲剧	13	铜杯
世嘉魂	进入世嘉俱乐部后投入至少一个币	10	铜杯

SUB EVENT 2-3

惠比寿

傍晚六点，天色渐暗，大伙在一家意大利小餐馆会合。一大早到现在已经折腾了10个小时，大部分时间都在走路，脚多少有点不听使唤。先坐下来休息休息，回复点HP，接下来还得马不停蹄地赶去5pb.采访。点的意式料理味道比较古怪，芝士味道重，有点发腻，对付了个半饱之后，我便和酷洛洛、九老师、龚少组队前往惠比寿。酷洛洛没有点吃的，说是刚才去女仆咖啡厅见了个朋友，已经吃过了。电车上还讲了点儿女仆店的见闻，比如在AKB剧场楼下的告示栏里可以看到一堆女仆咖啡厅的信息；女仆店有类似最低消费，而且计时，在里面坐了一会儿吃点东西拍张照，三四千日元就花出去了；要是兴致高，还可以让女仆带你逛秋叶原，拉拉小手什么的，当然这消费就更高了……

我们说话这阵子，对面的九老师和龚少都睡着了。把他们拍醒，刚走出惠比寿站没想到就迷路了，看着地址却不知往哪儿走。一路问人，不过行色匆匆的日本人好像都不知道那栋商业大厦在哪。“问出租士司机应该靠谱。”于是我们找准了一个站在路边的老司机。日本的轨道交通十分发达，所以马路上的车很少，印象中也从未见过大塞车的场面，这也可能是出租车的生意比较清淡的原因吧。记得有朋友和我说过，日本的出租车价格非常高，所以不到万不得已，千万别坐。我特地看了一下，两公里的起步价是710日元，好像还不是特别夸张。车子擦得铿亮的老司机对于我们这些外国人的询问表现得很是热心，只是他也不知道具体位置，一会儿帮我们打电话，一会又对着手机报地名，接入网络进行查询。老司机的手机很特别，表面贴着花花绿绿的贴纸，桌面则是一个小恶魔系的美女，乍一看还以为拿错了他女儿的手机。在确认方向之后，我们向老司机连声道谢。不过人生地不熟还真是要命，走了几分钟感觉好像又走过了，又跑进便利店问路。便利店的小妹同样十分热情，而且似乎对问路这种事习以为常，麻利地从柜台下面拿出一本打印的惠比寿街道地图。日本的便利店几乎都有厕所，游客不会出现找不到厕所的尴尬，而且除了节电，厕所还有些节水装置，水箱上方有个水龙头，洗手水会回流到水箱内用于冲厕所，真是小设计里的大学问。

费尽周折，终于找到了办公大楼的所在。公司探访的过程九老师会专文介绍，这里说两个小细节。一个是前台的接待小姐十分羞涩，摄影师在拍摄时她们一开始躲来躲去，后来干脆掩面跑开，害得龚少都不好意思拍了。还有就是进入游戏开发部，酷洛洛和九老师因为在电脑屏幕上看到了一些正在开发的游戏项目以及从未公布的新角色而兴奋不已，不过龚少却在那里嘀嘀咕咕：“原来他们制作动画用的是这种软件，还有这个声音软件我也在用……”我们纷纷感叹，技术宅眼中的世界和常人就是不一样啊！

成就/奖杯	取得条件	点数	杯种
欢迎光临	潜入女仆咖啡厅	10	铜杯
路痴救星	找热心的NPC问路	10	铜杯
技术宅改变世界	了解游戏制作使用的是何种软件	10	铜杯
夜露死苦	完成游戏公司的采访任务	30	银杯

MISSION 3

热海纪行

此次东京行程比前几次多了一天，主要是希望能够到一些TGS会场、秋叶原以外的地方，带给读者不一样的日本风土人情。在九兵卫的强力推荐下，我们把目标锁定在了热海，这个与《Love Plus》系列”有着千丝万缕联系的度假胜地。九老师来之前已经打印了不少热海的旅游资料，但惟一调查失误的是车程，原本以为只要一小时，结果电车开了将近两个小时才到达。由于起得太早，同行的纱迦、胧月、龚少都昏昏欲睡，直到电车经过著名的战国古城小田原时，无双总帅纱迦才一下子提起了精神，滔滔不绝地讲起了日本战国历史。

到达热海站，九老师从包里拿出早已准备好的《Love Plus》限定主机和爱花拍照留念，不过被当空的烈日烤得睁不开眼。这里的最高气温有30多度，“热”海果然名不虚传。热海市位于美丽的伊豆半岛东部，除了明媚的蓝天与清新的空气，给人最深的印象就是“小”。我们照着地图前行，但是地图的比例尺比想像中大得多，想找个景点，经常一不小心就走过了头。热海人口稀少，街道显得特别安静，让过往的游客都能静静体会热海之美。

热海是日本三大温泉乡之一，街道上随处可见各式温泉，还有提供各种温泉用品的杂货店。细心观察的话，在热海的大街小巷还能发现很多与温泉有关的元素，比如温泉石雕、温泉神社、温泉馒头等等，温泉文化浸透在这里的每一个角落。我们途经汤前神社时还进去许了愿，非常遗憾的是没有见到传说中的神社巫女，不然回去又可以向鲁叔显摆了。热海的温泉设施很传统，没有惹人注目的招牌，大多只是建在一些陈旧的建筑物内。温泉一般会与旅馆相联，可以泡温泉的地方基本都会提供食宿。一路上也的确看

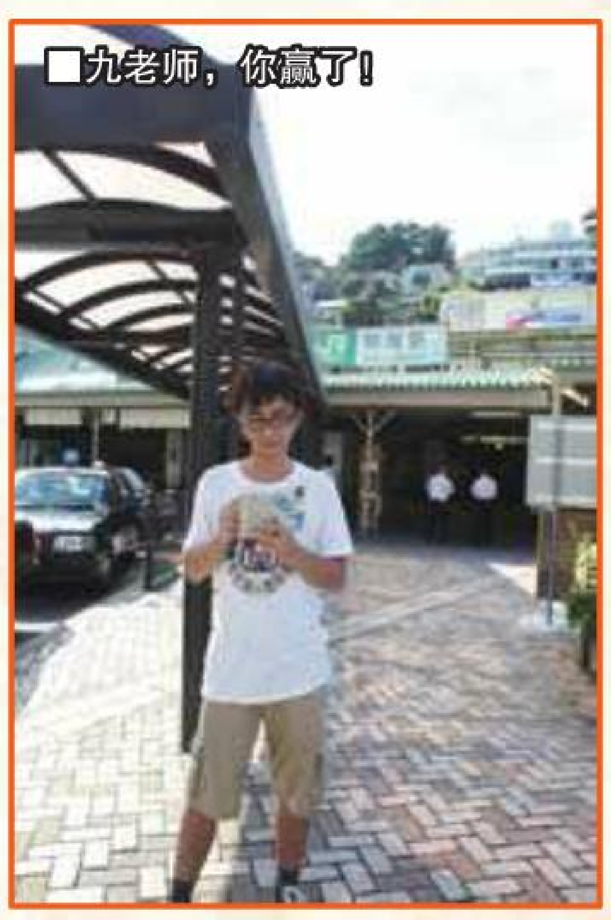

■日本的老司机都是活雷锋。


■去热海的电车上就已经可以看到海了。

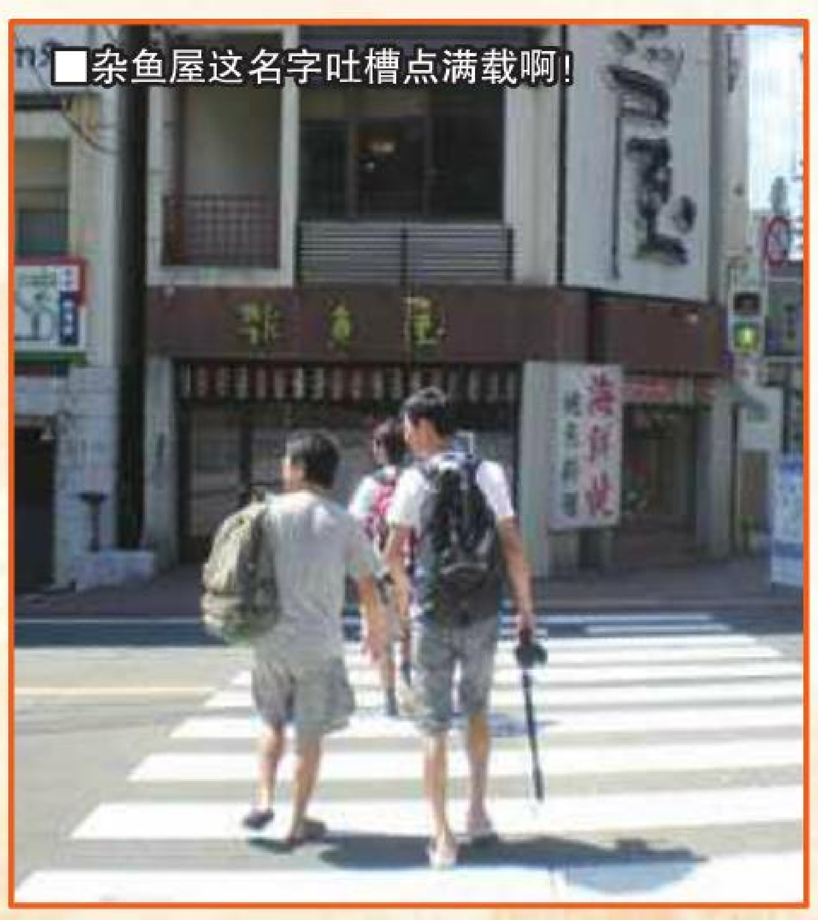


■安静祥和的热海街头一角。


■琳琅满目的土特产。


■九老师，你赢了！


■这么大的招牌，应该很好吃吧。


■杂鱼屋这名字吐槽点满载啊！


■空无一人的汤前神圣，奉纳箱却擦得铿亮。

到一对对的情侣或是一群友人拖着旅行箱找自己喜欢的温泉旅馆。九老师说这种与世无争的温泉生活真想好好体验一下，只可惜时间条件不允许。

热海站是一个建在半山腰的车站，而热海最引以傲的海湾“相模湾”就位于山脚下，步行七八分钟便可到达，在这里闻不到鱼腥味，只有淡淡的海风的味道。相模湾码头停靠着大量的游艇，一想到富人们开着游艇出海，在甲板上一边喝着冰镇葡萄酒，一边晒太阳吹海风，就各种羡慕嫉妒恨哪！码头的另一侧是一个海滨广场，由于太阳直射没有遮挡，把哥几个晒得够呛，好在找到一处提供饮用水的公共水龙头。比较奇怪的是热海虽然盛产温泉，但公共水龙头里流出来的却是冰水，在炎炎夏日里喝上两口实在是太滋润了，不知道这其中到底有何玄机。

广场上最醒目的便是靠近海边的一座海鸟形雕塑，在其下方的石座上有两个手印，石座正面镶着一块金色牌匾，上书五个大字“恋人の圣地”。恋人圣地活动是于2006年正式展开的，主办方希望通过在日本著名旅游景点中评选出最适合求婚的一百处恋人圣地，来帮助解决日本日趋严重的不结婚现象和由此带来的“少子化”（人口出生率过低）问题，热海相模湾便是恋人圣地之一。据说恋人只要男左女右将手放在手印处一起许下承诺，便能获得幸福，哪怕是一个人来也没关系，一样可以用这种方法来求姻缘。

由恋人圣地的石座往左望去，便是热海最有名的海滨浴场“金色沙滩”，由于此时正值艳阳高照的正午，因此下水嬉戏的人并不多。一向对海有着特殊喜好的纱迦对金色沙滩赞不绝口，坚持要在沙滩上走走，结果一踩到被晒得滚烫的沙子便直跳脚，引得我们哈哈大笑。纱迦从一对恋人身边经过时，对方请纱迦帮他们拍照，纱迦欣然答应，拍完照还和他们攀谈起来。其他人因为怕弄脏鞋子都没下去，站在远处看到纱迦的举动异常惊讶，无双总帅的日语怎么进步那么多？等他回来时，我们问他和小俩口聊了些什么，纱迦说：“他问我们是不是中国人，来这里干什么，我说是来参加东京游戏展的，那个男的居然不知道，反而是女的知道TGS。”“可以啊纱迦同学，日语突飞猛进啊！”“哪里哪里……”我们正在给纱迦戴高帽子时，小情侣突然向我们挥挥手，指着地上一个无人认领的背包大声喊道：“这是不是你们的包？”“咦？这人怎么说的是中文？”“我又没说他们是日本人。”“这……纱迦你太能忽悠了！”

到热海一定要去的景点还有一个，那就是“金色夜叉铜像”。《金色夜叉》是日本写实派作家尾崎红叶的小说名著，以风景宜人的热海为场景描写了一段凄美的爱情故事，作品中最经典的一幕就是男主角贯一拂袖离去时被跪下的女主角阿宫抓住裤角，但贯一依然表现得铁石心肠。后来这个画面被雕刻成铜像，成为热海最著名的景点之一。热海作为一座海滨小城，原本并不出名，直到小说《金色夜叉》被改编为电影并在日本全国热映之后，这里才成为恋人们争相拜访的旅游胜地。不过有趣的是，当我们慕名来到铜像前，并没有看到年轻的恋人们在此花前月下，反倒是很多老人坐在那里休息合影。不过转念一想，当年在铜像前结为连理的年轻人，如今恐怕也都成了白发苍苍的老人，感叹岁月沧桑的同时，看着这些恩爱的老人，不由心生羡慕。

由于时间关系，走马观花的热海之行就只能告一段落，回程还要两个小时，我们不得不早点走了。热海的夏夜还会有花火大会等极具特色的海滨活动，只是一个月就几天才有，哪怕我们待到晚上，来的也不是时候。临走前，我们在海边的一家温泉俱乐部简单吃了顿饭，服务员是一位四五十岁的中年妇女，见我们是外国人，便用流利的英语为我们点单，让我们颇感惊讶，看来日本人的英语并没有我们想像中那么差。我们来到窗口的位置，坐的是榻榻米，听的是古典乐，吃的是正宗的日本料理，窗外则是美不胜收的相模湾，此情此景，非“人生赢家”四个字方可行容啊！

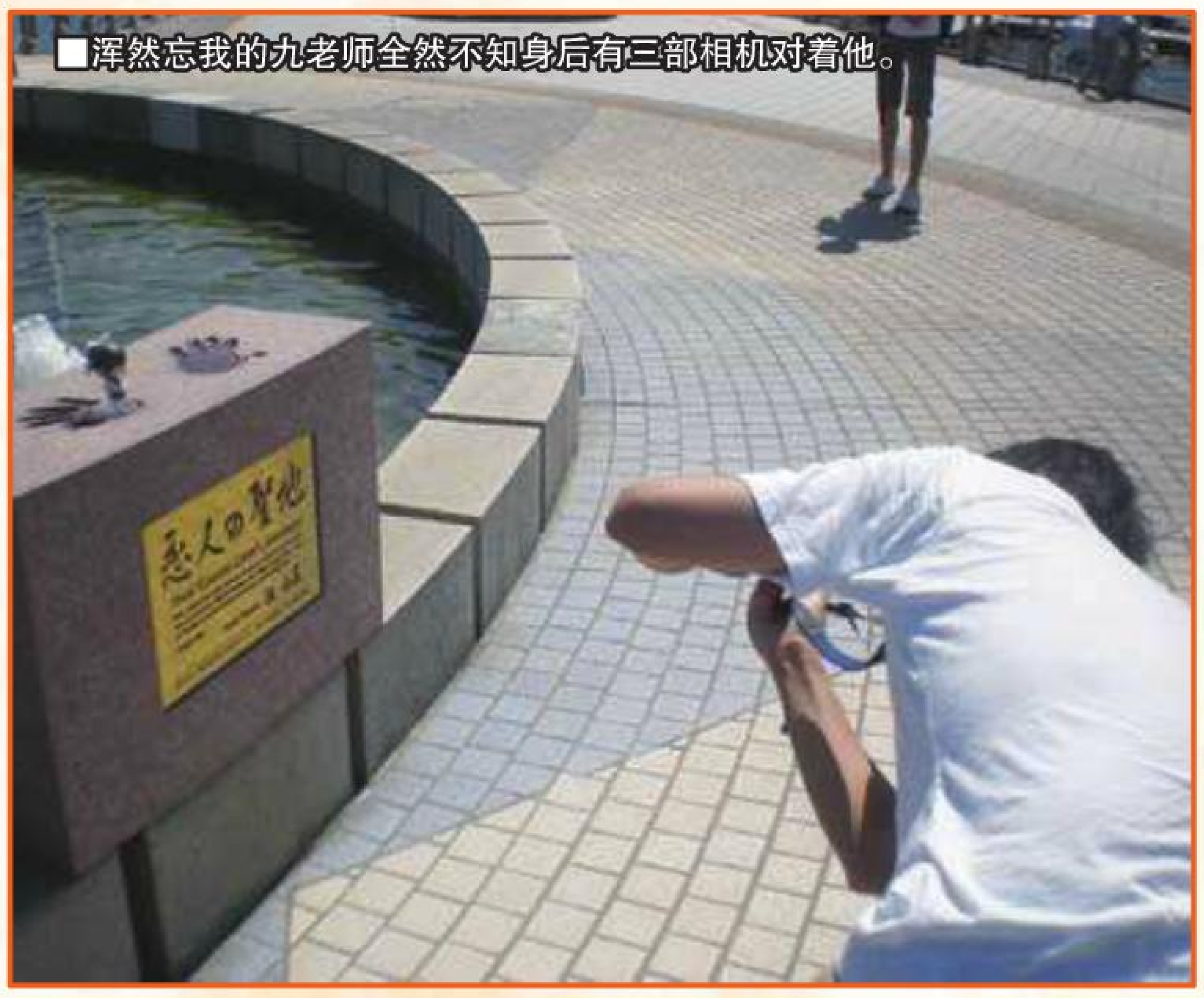
九兵卫的特别感言：《Love Plus+》中小九曾经数次和爱花来到热海“旅行”，而如今来到真实的热海，看到和游戏中一模一样的场景全部化为了近在咫尺的现实，这种感动实在无法用语言来形容。不夸张地说，当两脚踏上热海的土地，幸福得几乎就像是在做梦一样。受游戏的感染，虽然从未踏足过这个距离自己千里之外的异国小城，但却有种特殊的亲切感。游戏中的一幅幅画面全部取材自实景，车站、神社、旅馆、海港、灯塔……既佩服游戏制作者的用心，同时也真心感叹热海之美的浑然天成。对于喜欢《Love Plus+》的玩家来说，这就是一次到处充满感动的梦幻之旅，能和恋人来到热海旅行到底会是多么幸福的一件事情？或许只有亲自来到这里才会明白。热海，再会！

成就/奖杯	取得条件	点数	杯种
故地重游	和爱花一起来到真实世界的热海	30	银杯
百分之一	到达日本的任意一个恋人圣地	10	铜杯
助人为乐	在金色沙滩帮情侣拍照	10	铜杯
金色人生	找到一家可以看到海景的餐厅	10	铜杯



■因为路上基本没有车，这玩意基本也没什么用。

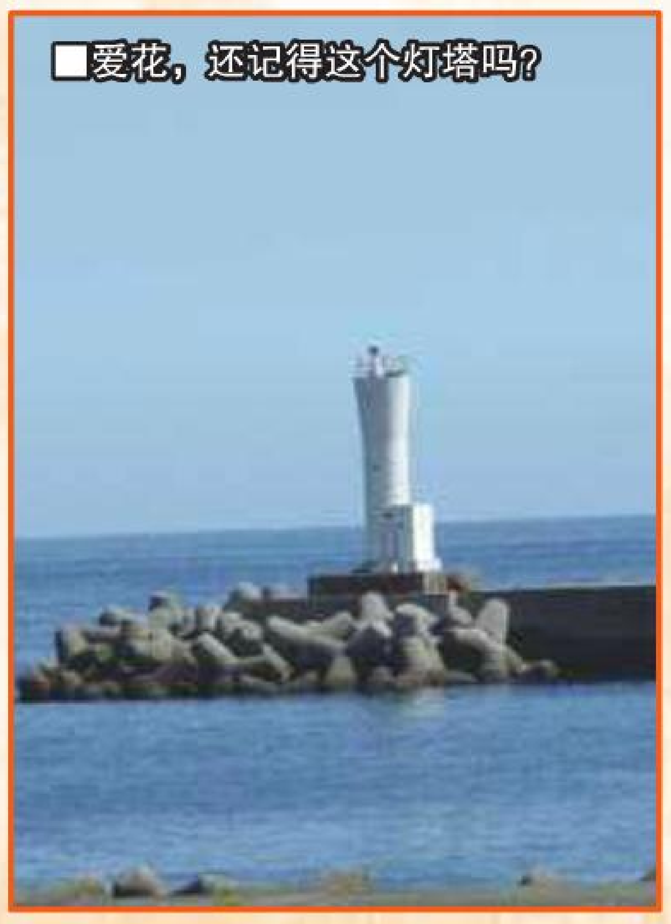

■看到眼前这一幕，顿时觉得游艇才是男人的浪漫。


■浑然忘我的九老师全然不知身后有三部相机对着他。


■求婚的请到这里!


■这是《金色夜叉》的相声版吗?


■不用这表情，没人和你抢。


■爱花，还记得这个灯塔吗?


■静观众生百态的忠犬八公。


■经典的涩谷人潮。


■别致但味道奇怪的意式面食。


■这便是传说中的“日本嘉旺”。


■涩谷的广告牌风格与秋叶原大相径庭。


■SCE发布会提供的精美小食。


■先拍再吃。

SUB EVENT 3-1 涩谷

涩谷是东京最繁华的商业街，虽然和中国来的宅男们没有太多交集，不过只要购物清单上有给女朋友买的化妆品，那怎么也都得来一趟。酷洛洛和鲁叔下午参加完索尼的PSV发布会，连精美的饮料和点心也没来得及吃两口，就赶着去涩谷。其实也是因为鲁叔连着泡澡喝冰牛奶搞坏了肚子，什么都不敢吃，而酷洛洛也觉得在鲁叔面前细嚼慢咽是一种很不人道的行为，因此两人便一起离开了记者酒会前往涩谷。

从热海回来后，纱迦便马不停蹄地拿着老婆给的长长的化妆品单子去和鲁叔他们会合，约定碰面的地点是涩谷非常著名的“八公雕像”。记得奈落曾对我讲过八公的故事：八十多年前，东大一名教授养了一只秋田犬，取名八公。八公每天会在涩谷站接送主人上下班，狗狗与主人从离别到相遇成为了彼此的日常。突然有一天教授病逝，没有见到主人的八公，一直呆呆地等候在涩谷站。从此以后，八公每天都会按时守候在涩谷站，风雨无阻，直到最后倒在涩谷站的角落咽下最后一口气。人们被八公所感动，在涩谷站门口立了一座“忠犬八公”的雕像，作为碰面时约定的地点。

每逢假日或者周末，从涩谷站出来后能看见八公雕像的周围聚集了无数人。等候碰面的人们，有的踮起脚东张西望，有的打着电话询问朋友的所在，有的则几个人聚在一起聊天抽烟，还有人似乎不像是在等人，只是默默靠在那里看着空气。有趣的是无论你多少次在八公周围观察，都会发现聚在那里的人们每时都是一幅光景——穿着衬衫笔挺裤子的上班族眼神迷离，罩着大号西服的老人一边喝着灌装咖啡一边若有所思，奇装异服的男男女女你一言我一语然后哄然大笑。还有穿着学生服却化着浓妆的少女成群结队，等着迟迟不到的同伴却依然聊得津津有味。一批一批的外国游客站在八公周围合影留念……

事实上，在八公像前碰面并不是明智的决定，因为这里的人实在太多了，几乎成了一个休息和社交的场所。尤其是傍晚，挤在一起的各种人大声喧哗，难以看到五米以外的人。不少人伸着脖子、举着电话、神色焦急。八公雕像代表了忠诚的等待，理应是人们碰面的好地方，但是所有人都选择在聚在这里反倒给碰面增添了麻烦。让人不禁感慨——偌大的城市，约定了碰面的人们都难以找见彼此，更何况那些没有约定的呢？

成就/奖杯	取得条件	点数	杯种
整装待发	参加索尼的PSV媒体发布会	30	银杯
临时涩谷系	以宅男身分到达涩谷商业区	10	铜杯
不见不散	成功在八公雕像附近找到要等的人	10	铜杯

SUB EVENT 3-2 夜宵

这几天下来饮食都很没规律，半夜十一点时大伙便分头出去找点东西吃。酷洛洛直接去LAWSON买便当，微波炉里一转就OK，据说味道还不错，后几天他居然吃遍了便利店里所有口味的便当。我和纱迦、九老师等人则是去了一家快餐店，相当于日本的“嘉好”、“嘉旺”那种，特点是便宜量足，三四百日元就能吃个中份的牛肉饭或咖喱饭，710日元可以升级成肉三倍+饭两倍的超大份，一般人根本吃不完。在这里吃饭的中国人不少，服务员小妹用生硬的普通话给我们点单，我夸她说“你的中文说得不错”，她的回答是“我是中国人”，场面颇为尴尬。这……非常怀疑她是汉语还没学好就来了日本的。奈落说他留学那段时间经常吃“日本嘉旺”，想去找家特别的店吃饭，于是便去了二楼的一家拉面店，回来时他给我们讲了这拉面店老板的故事：

老板非常热情，跑堂做饭都是一个人，还是开放式的厨房有吧台，只是店里一个客人都没有。我就坐在吧台前一边看老板做饭，一边聊两句。我其实不喜欢跟“今后注定没有联系”的日本人聊天，因为我个人觉得初次见面的日本人面子话太多，尤其是服务行业的人。但是空荡荡的店自己一个人闷头吃饭又难免尴尬。

这个老板是一个四十多岁看上去非常精干的大叔，豪爽大方。听见我是外国人就夸我日语好，其实他是过分夸张，反倒让人听了难受。我说自己在神户呆过，他就说神户是个好地方，妹妹早前嫁到神户，他也去过一次，哪哪都好。听到我说了句神户方言，他仿佛确认了我在神户呆过，大笑不止。接着又跟我说最近的中国游客都是有钱人，现在的日本人不行，穷得很，买吃的都是买最便宜的。我只能客气两句，说便宜也没什么，日本的食品安全很让人放心。店长摇摇头，屋里俩人，却像汉奸告密似的小声跟我说：“外国客人看见的都是表面，其实日本的食物也让人不放心，之前就有一个小女孩吃了一家烤肉店里不新鲜的肉，结果死了。那家店还是连锁店呢……”见我面露惊色，他又补充说，“这些都是本不应该跟外国人讲的……”我其实想跟他举一些关于食品安全方面的例子安慰一下他，但一想到要举的例子太多，很多化学名词也说不好，而且自己在吃饭，不想提这些，只好作罢，低头吃毛豆喝啤酒。

老板极会哄客人，仿佛专挑别人爱听的说，自己叨叨着日本最近如何如何不景气，还是中国好，我实在不知道如何回话，赶紧吃完饭走人。结账时老板说下次再过来，送我毛豆一起喝一杯。我笑着说一定一定，但后来没再去过，原因只有一个，这家店本身的食物太一般。

成就/奖杯	取得条件	点数	杯种
便当控	吃过三种以上不同口味的便当	10	铜杯
老乡见老乡	在日本餐馆遇到打工的中国人	10	铜杯
我叫邦德	在拉面店的NPC处获得特殊信息	10	铜杯


■会场外也布置出了节日的氛围。


■进场前先把地图背熟，然后直奔主题。



■虽然拿到第2号，但也足足排了半小时。


■摄影师身上贴满了霸气的PRESS证。






■高桥名人似乎对Kinect很感兴趣。


■须田刚一的签名见缝插针。


■排队是门技术，更是门艺术。


■出手快准狠，才能抢到物贩区里的好东西。


■“斗剧”虽不能参加，但也能参与。

MISSION 4 会场大作战

9月15日是TGS媒体日的第一天，十点开馆，我们都是九点便到达了位于海滨幕张的“幕张MESSE”展览馆，每年的TGS都会在这里举行。提前到达还是有必要的，因为要先排队领取媒体证，然后再排队入场。其间与不少国内的媒体朋友打了招呼，其中还有同行说是我们的忠实读者，第一次来TGS觉得非常兴奋，不过由于他只是只身一人，又要试玩、又要拍照、又要往国内发资料，真为他这几天的行程捏一把汗。我们排队过后只是几分钟的光景，队伍已经拉得老长，老外同行们比较豪爽，排队时大都席地而坐。

终于可以进场了！按照之前制定的计划，我们八人分成了三组，每人都会负责数款重头游戏、关注作品的试玩，一个人试玩时同组的人负责拍摄，以此提高效率。顾不得会场里的缤纷景象，三组人马直奔各自负责游戏中最难排上的大作。《掌机王SP》的三位同事分在一组，一上来自然是急急忙忙去排PSV、《怪物猎人3G》这些重点试玩，由于其中两人是第一次参加TGS，缺乏经验，排上后打算边玩边拍时却被告知不能随便拍摄，交涉之下才知道必须先到各厂商的服务台领取相关的PERRS证明方可进行拍摄。没办法，只能重新再排一次队了。吃一堑长一智，第二天大伙儿就先把该领的拍摄证全都领了，这下可谓一路畅通。

《怪物猎人3G》是Capcom展台最火热的试玩区，媒体日即便是第一时间到达，也至少要排半个小时的队。试玩分为单人和多人两种，多人试玩需要4人配合讨伐大型怪物。酷洛洛和阿鲁试玩多人DEMO时，与两位素不相识的日本玩家分到了一组，不过那两位日本朋友的猎人经验显然不够，在讨伐碎龙时很快就被三猫了。试玩结束后，两位日本玩家还为刚才糟糕的表现主动向我们道歉。

不过并不是所有的日本玩家都这么有礼貌，比如纱迦在试玩《未知海域3》的三人合作DEMO时，由于分在一组的一个日本玩家根本不会玩，老是被敌人打死。可能是挫折感太强，原定15分钟的试玩仅进行了7分钟他便头也不回地退场了。可合作模式有很多需要三个人同时操作的机关，这样一来游戏便无法进行下去。若是让后面的玩家补上来，人家就会损失一半的试玩时间，显然没人愿意。纱迦为体验《未知海域3》排了近一小时的队，结果只玩了7分钟就被坑下来了，不免有些郁闷。

最郁闷的当属九老师。媒体日的第二天，在ARC System Works展台原本有一个《苍翼》最新版本的游戏媒体邀请赛，由于《苍翼》至今仍是编辑部的流行游戏，除了摄影师之外，其余七个人都能打几下。不过各媒体只能派一名选手参赛，经研究决定就由对“《苍翼》系列”很有爱的九老师出战。来日本之前，九老师已经和相关工作人员通过邮件进行了联系，到了集合时间便去展台报到。可万万没有想到的是，对方居然说因为没有收到我们的“最终确认”邮件，以为我们不参加了，所以没有把名额算进去，为了表示对我们支持的感谢，就发了一件T恤给九老师。九老师努力回想，怎么也想不起需要发什么“最终确认”，后来才知道，要我们发“最终确认”的那封邮件是我们出发以后才发的，一直静静地躺在UCG的邮箱里面。九老师安慰自己，《苍翼》在日本的群众基础那么好，想必来参赛的媒体代表个个都是高手，自己原本也只是来打打酱油的，拿件T恤就算了吧。故事还没有结束，当我们看到这个媒体比赛的情况时都惊呆了，这么说吧，我们七个人中任何一个人参赛都可以轻松夺冠，参赛的十一家媒体代表大部分都和完全不会打一样，冠军的水平也就是刚看完出招表，学会一两套最基础的连技。比较搞笑的是一个街机杂志的编辑，手上缠着绑带上场，看上去巨牛X，结果没几下就现了原形。由于参赛人数是单数，有一个选手还首轮轮空，在这种情况下还不让我们出赛，实在是无语。九老师这回可是彻底受刺激了。

让九老师比较安慰的是在会场巧遇“《苍翼》系列”的制作人森利道，两人不光合了影，还聊了几句。九兵卫和森利道一样十分痴迷“俺妹”，森利道看到九老师的手机壳图案，立马就笑了。在媒体日这两天，我们遇到的制作人非常多，光是合过影的就有九个。他们通常会在各自展台附近转悠，等着参加一些宣传活动，或是看看试玩者的反应。有时他们也会“送上门”，比如我们在《战国BASARA 3 宴》的试玩区排队时，穿着日本传统服装的小林裕幸在展台前拍宣传照，离我们不到两米远；而我本来想去找CC2的

社长松山洋合影，说说自己对《阿修罗之怒》的期待，结果竹内润和小岛秀夫跑过来和松山洋打招呼，被我们逮了个正着。

这次TGS，我小小地神棍了一回。我在秋叶原买的东西很少，游戏就只有《英雄不再2》。去会场时一直把限定版画集和笔带在身上，然后在《链锯甜心》的试玩区附近搜索，我推测这是新作第一次提供试玩，制作人一定会非常重视，结果还真的碰到须田刚一了。我说自己来自中国，是“《英雄不再》系列”的粉丝，对《链锯甜心》也很有兴趣，须田刚一非常客气地用英语说十分感谢你们能支持日本游戏。九老师每见到一个制作人，都会告知我们是中国的媒体，有时还会赠送UCG杂志给他们，希望增进彼此的了解。

TGS第三天和第四天对普通观众开放，我们对公众日的巨大人流量已经有过充分的估计，但实际见到时还是会非常惊讶，日本人最著名、最伤不起的排队在TGS会场里会有最震撼的体验。从展馆外排队进场就要一两个小时，而且周六那天中午还突然下起了大雨，想想那些冒雨参加展会的玩家还真是不容易。进场之后由于人流关系，移动速度缓慢，想要玩个热门游戏还得接着排队。比如说本次TGS的大热门——PSV，媒体日玩上一次大约要排30分钟到一个小时。公众日那天我排在第二位，但由于PSV试玩区有很多个入口，人员是交叉的，所以还是等了半小时。出来之后很多入口已经贴上了“大变混乱”的告示，不让排队了，再过半小时来看一下，全天排队已终了，基本上11点入场就没有机会摸到PSV了。热门游戏的队尾处一般标的都是还要等150分钟以上，哪怕一大早来，试玩一两个大作、两三个二三线作品，一天也就过去了。

有不少无所事事的观众只能站在展台前给SHOWGIRL拍拍照，漂亮一点的展台小姐往往被包得里三层外三层，把妹子们累得够呛。还有一波人则挤向了物贩区，到那里买各种周边和纪念品。由于人实在太多，什么事都干不了，纱迦就想跑去SE的物贩区扫货。没想到好不容易挤进去，店员却说：“没有了！什么都没有了！”所有的东西都已经被疯狂的玩家清空。不得已，纱迦只能跑到7号厅与我们会合，一起看一眼“斗剧”。“斗剧”格斗游戏大赛是从去年加入到TGS日程当中的，格斗游戏厂商也尝试着在“斗剧”比赛过程中加入一些新作的宣传。TGS上的斗剧比的只是一部分的项目，我们到达时刚好比的是大家都喜欢的《BBCS2》，这可比昨天的媒体比赛精彩一万倍！和观众一起为选手呐喊助威，那种现场感真是让人热血沸腾。最后九老师的本命角色椿还拿了冠军，又给他增添了一丝安慰。

走出展馆时，我们在人群当中挤了很久。不得不庆幸媒体日那两天的计划比较周详，把要试玩的游戏和要拍的照片和素材都搞定了，公众日再怎么拼也拼不过数以万计的观众吧！

成就/奖杯	取得条件	点数	杯种
活地图	查看过TGS2011的所有展台	10	铜杯
力量在你手	在PSV正式发售之前就摸过	10	铜杯
九星连珠	在会场内与九个或九个以上的游戏制作人合影	10	铜杯
斗强之梦	做为格斗游戏玩家亲临斗剧现场	10	铜杯

MISSION 5 班师回朝

收拾好行装，回味着此次TGS的点点滴滴。大伙都说今年在会场里碰到的中国人特别多，好几次排队时都听到身边的人说着熟悉的语言，还看到有人正在发微博。中国玩家和媒体对于TGS的关注度不断升高，但日本游戏在世界范围内的影响力却在降低，无论是从技术还是文化层面，日式游戏要让欧美市场进一步接受，可谓道阻且长。但如果把更多的力气花在亚洲以及华语市场的开拓上，是不是能够收到更好的效果呢？日本游戏人真该好好看看会场内外中国媒体与玩家们期待的目光。

坐上前往成田机场的电车，踏入TGS会场第一步时的兴奋已经散去，疲惫挂在了每个人的脸上。每天两三点睡觉，六七点起床，站十几个小时，排着队就睡着了，背着器材，提着大口袋，不停试玩，不停拍照，不停摄像，不停记笔记，没时间上网，没时间休息，甚至没时间吃饭……当绷紧的弦暂时放松，全身的酸痛也接踵而来，老腰疼、老胃病、老关节炎，该复发的也都复发了。九老师天真地以为在飞机上发明了一种趴着也能睡觉的方法，结果在飞机降落前五分钟狂吐不止，体力的过度透支让他经历了人生中第一次的晕机。“行百里路半九十。”凌晨两点回到编辑部的那一刻，也意味着紧张的杂志工作才刚刚开始，痛并快乐着的状态还要维持好几天。

但这一切都是值得的！因为每次参加TGS，每个人都会有相同与不同的收获，那些或美妙或尴尬的瞬间，就如同取得了一座座回忆的奖杯，解锁了一个个人生的成就。

成就/奖杯	取得条件	点数	杯种
快门杀手	在日本累计拍摄2000张相片	80	金杯
小心过热	在日本累计拍摄600分钟视频	80	金杯
夜游神	在日本累计睡眠时间少于35小时	80	金杯
明年再见	完成TGS2011的报道工作	160	白金

桐乃与爱花小特辑


■传说中的蛋包饭，一定很美味。


■200日元一碗米饭，感觉好贵啊！


■俺妹作证，这份决不是马肉刺身。









游戏情报站

栏目主持：星夜

DIGEST 本期大事记

09.06 前《MGS4》助理制作人、《光环 4》剧本设计师 Ryan Payton 宣布辞职，成立自己的独立工作室。

09.07 日刊报道《怪物猎人 3G》将登陆 3DS，同时将推出底座式右摇杆。

09.13 任天堂举办 3DS 新制品发布会，公布了 3DS 版的《怪物猎人 4》。

09.14 SCEJ 举办 TGS 展前发布会，公布了 PSV 的发售日，以及首发游戏阵容。

09.15 2011 东京游戏展在千叶幕张举办，本届展会观众数量创下历届新高，PSV 成为最大亮点。

09.21 PSN 因未知原因而突然出现故障，不过索尼在当日内就解决了技术问题。

《光环4》剧本设计师因厌倦离职



前《MGS4》助理制作人Ryan Payton创办独立工作室

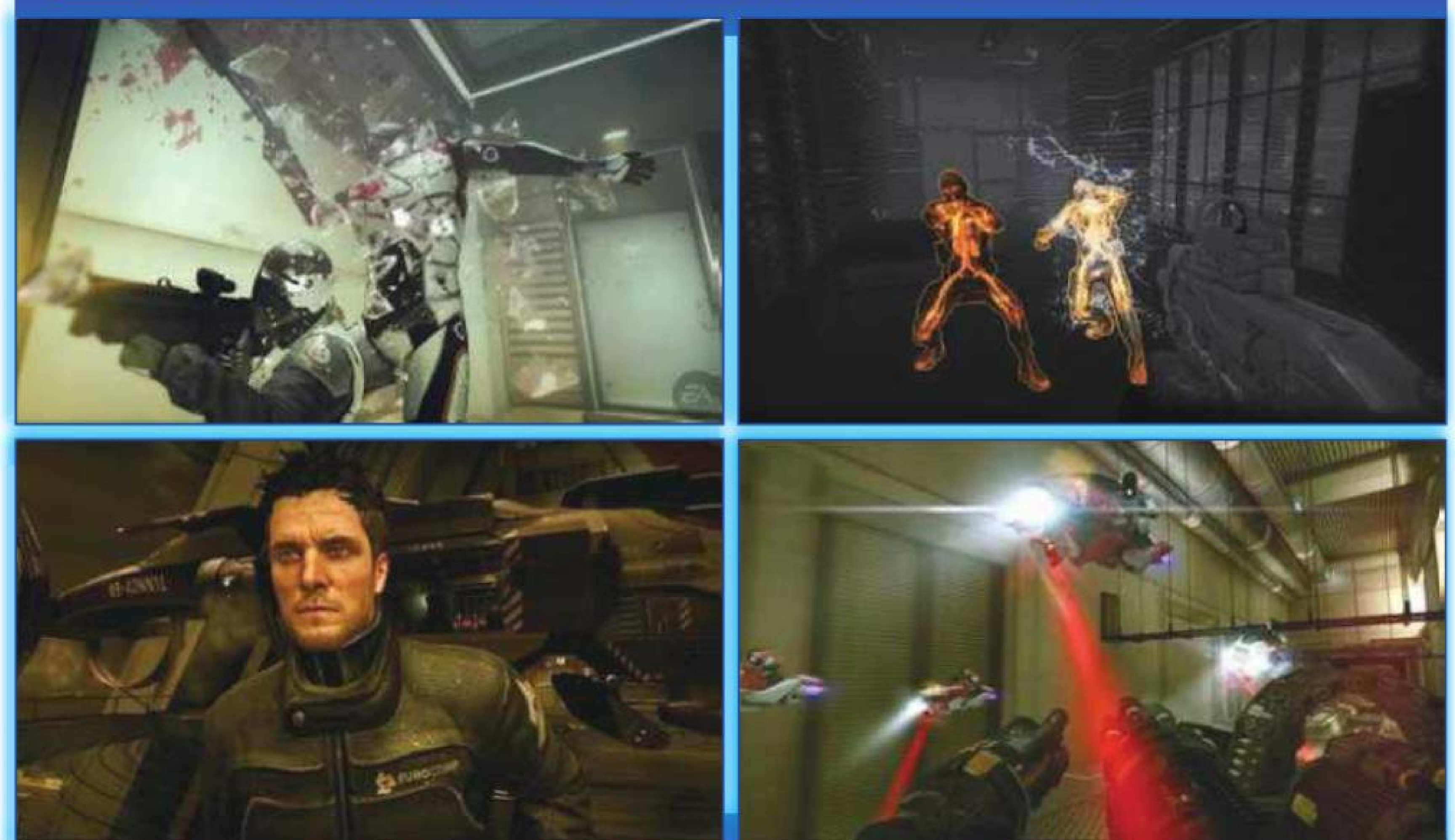
几年前，《潜龙谍影 4》的助理制作人 Ryan Payton 离开 Konami，加入了微软的 343 Industries，参与《光环 4》的开发。而在 9 月 6 日，Payton 宣布他已经离开 343，创办了自己的新工作室 Camouflaj。

Payton 在自己的博客中说：“我在微软过得很开心，每一天都不后悔。但是过了几年后，如今我对这项目已经没有创作上的兴奋感了……我想开发的《光环》根本就不是那样的……”据相关报道，Payton 主要负责《光环 4》的剧本以及世界观背景的塑造。

目前 Camouflaj 正在开发两个项目，应该都是小规模的游戏。Payton 说：“我希望开发有 10亿人玩的游戏，有人说我疯了，但是我相信游戏比小说或电影更能打动人。”

对于 Payton 的离去，微软随即发表声明说《光环 4》拥有全明星的制作阵容，Payton 其实在今年夏初就离开了，他以“剧本设计师”的身分参与开发《光环 4》达 15 个月的时间，他的离去对微软没什么影响。微软在今年 3 月份聘请了《质量效应 2》的首席过场动画设计师 Armando Troisi 担任本作的剧本总监。

牛蛙《暴力辛迪加》重生为FPS

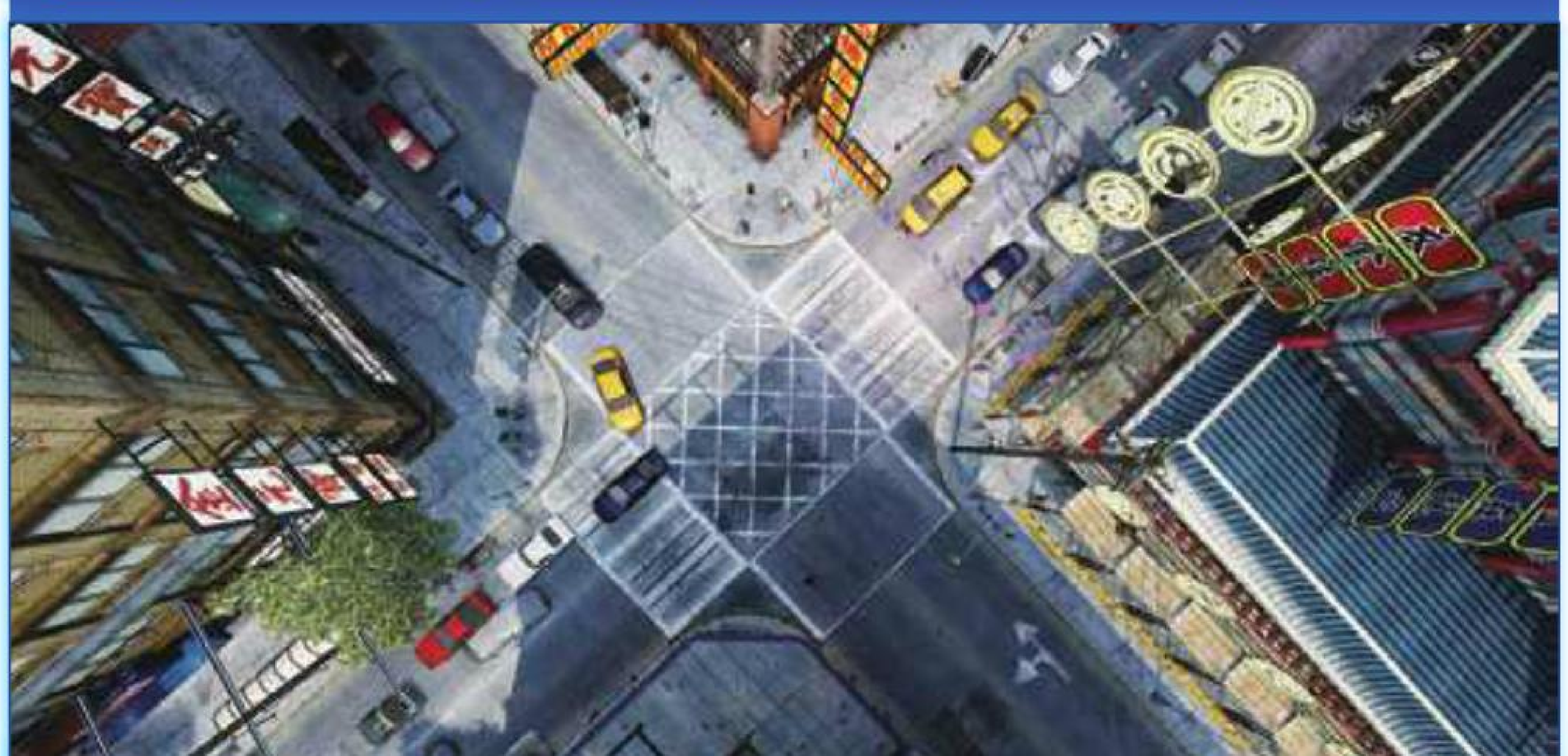


又一个“杀出重围”？Starbreeze再造经典

1993 年，著名的牛蛙工作室曾经推出一款名为《暴力辛迪加》(Syndicate) 的 PC 游戏，获得业界强烈好评。最近该作续作情报终于浮出水面。本作由《星际传奇》开发商 Starbreeze 制作，将从即时战略游戏改为 FPS。故事发生在 2069 年，那时的世界不再由政客们掌管，而是变成由一些大公司控制不同的地区，这些大公司就叫“辛迪加”。

在这个未来世界里，消费电子产品不复存在，人类在身体里植入了“神经芯片”，可以直接访问网络世界。那时商业变成了战争，战士们通过生物工程和芯片改造进行强化。玩家扮演的是 Eurocorp 的特工 Miles Kilo，利用芯片改造，他拥有看穿墙壁、放慢时间等能力，与《杀出重围 人类革命》有些相似。本作有 9 大任务，都是对原作的任务进行改造，并且支持在线 4 人合作模式。

《GTA IV》出货量突破2200万



Take-Two公布旗下多款大作惊人销量

Take-Two 总裁 Strauss Zelnick 日前透露，《GTAIV》目前累计出货量已经达到 2200 万套，“《GTA》系列”总出货量已达 1.14 亿套。不过“《GTA》系列”中最畅销的仍然是 PS2 的《GTA 圣安德里亚斯》，该作累计出货量已经达到 2750 万套。

另外 Take-Two 也公布了他们其他重要作品的出货量，其中值得关注的是《荒野大救赎》终于突破千万，目前累计出货量已达 1250 万套。《边境之地》也有 450 万套的出货量，“《生化奇兵》系列”出货 900 万套。

我知道让玩家等那么多年不大好，但是这么早公布的原因主要是为了招募新开发人员。



樱井政博透露，Wii U 的《任天堂全明星大乱斗》新作还没有真正开始制作，要到 3DS 的《新·光之神话》完成后才正式开始制作，之所以在 E3 展上早早公布，是为了吸引业界人才加入制作组。

业界声音

美国国土安全部官员防卫PSN



索尼聘美政府高官，网络安全应对能力大增

今年4月，PSN被黑客攻破，给索尼造成了巨大的损失。在此之后，索尼将其网络基础架构进行了重建，最近更表示设立了一个“首席信息官”的职务，担任此职位的人来头不小——他是美国国土安全部的网络安全中心主管Philip Reitinger，此前他还曾在美国国防部和微软任职。

尽管如此，最近PSN还是出了问题。9月21日，PSN突然因未知的技术问题而下线，SCE美国与欧洲分公司立即做出回应，表示正在解决问题。不到一天，PSN即恢复正常。对于此次偶发事件的原因，索尼并未提供详细说明，不过经历了4月份的事件后，看来如今索尼的网络运营应急能力已大大提高。

Xbox TV年底开通？

微软CEO史蒂夫·鲍尔默最近在一场金融分析家的会议中透露，微软正在与数百家视频内容供应商合作，将于今年年末假期推出X360的电视服务——Xbox TV！

Xbox TV并非普通的在线影视剧点播，它最大的不同之处就是加入了在线收看的电视台，使X360成为一部有线电视机顶盒。而且使用Bing和Kinect语音控制系统，便于玩家在看电视的同时进行内容搜索。



北通战鹰PS2手柄上市



致敬经典主机，一切皆为手感

即便次世代主机的战役已经进入尾声，上一代战争的霸主PS2在国内还是拥有不少支持者，可惜现在市面上PS2配件越来越少，尤其是长期使用最容易出问题的手柄，一旦出现问题想要在市场上再淘回个原装货已经是不可能的事情。北通最新的战鹰手柄正是看准PS2玩家的需求，打造出的一款素质优秀的经典PS架构有线手柄。它支持全系列PS2主机，采用磨砂断点十字键，模拟信号双振动马达，高精度摇杆支持全方位下压，2米带磁环连线。想要了解更多相关信息，请搜索“北通PS2战鹰”，下辑“软硬兼施”栏目还将带来这款产品评测。

Crytek开发《家园前线2》

由于《家园前线》销量低于目标，THQ已经决定关闭该作开发商Kaos工作室，但《家园前线》仍然是THQ重点打造的品牌，为了提高游戏品质，THQ已经决定将续作交给实力强大的德国Crytek公司开发。本作自然会使用Crytek超强的CryEngine打造，由Crytek的英国诺丁汉工作室开发。

截至今年3月末，《家园前线》累计出货量超过260万套，但是比起THQ投入的巨额开发与宣传成本，仍然是一个令人失望的数字。对于续作，Crytek表示他们将会有充分的创作自由，游戏预计将于THQ的2014财年内发售，即2013年4月至2014年3月之间。

有100万人玩了我的游戏却一分钱都没给我。



Quantic Dreams创始人兼欧洲游戏开发者联盟会长Guillaume de Fondaumiere日前表示，《暴雨》的销量为200万套，却有300多万人玩过，他将此归咎于二手游戏的崛起。他认为二手游戏导致《暴雨》损失了500~1000万欧元。他认为如果二手市场继续发展下去，很多游戏开发者将难以通过传统零售渠道谋生，只能转向数字发行渠道。

业界声音

《战地3》有望超千万

9月7日EA首席财务官Eric Brown在花旗2011技术会议上透露，《战地3》的预订量已经达到125万套，目前正在加速增长中。Brown表示，在相同的时间内，《战地3》的预订量远远超过了《战地 恶人连2》，后者累计出货量已经达到900万套。

另外，EA宣布《战地3》PS3/X360版多人模式公测将于9月29日开始进行，测试用地图是巴黎地铁的Operation Metro，测试的是Rush模式。

INFO 新闻短波

《任天堂全明星大乱斗 宇宙》？

最近有一份内部文件在网上泄露，从图片来看，《任天堂全明星大乱斗》的Wii U版新作副标题为“Universe”。这份文件中还提出，本作将会收录更多来自第三方的游戏角色。



《最后的神迹》PS3版发售确定

多年前，Square Enix曾公布了一款PS3/X360跨平台的原创RPG大作——《最后的神迹》。游戏使用“虚幻引擎3”打造，不过画面并不算太突出。之后因为未公布的原因，该作的PS3版发售计划突然取消，仅推出了X360版。当人们几乎已经忘记这款游戏的时候，近日据日本媒体报道SE将推出PS3版《最后的神迹》，详情将于10月份公布。

Windows8内置Xbox LIVE

微软最近在一场开发者会议期间确认了已流传多时的传闻：Windows8将内置Xbox LIVE服务，今后PC游戏将更多地添加Xbox LIVE服务。



《刺客信条 启示录》买一送一

育碧宣布，PS3版《刺客信条 启示录》的初回出货版本中将收录系列第一作的完整游戏。虽然是一款已经有4年历史的游戏，《刺客信条》目前的零售价仍然需要20美元，此次PS3版将整个游戏当做赠品，确实非常厚道。

《尸横遍野》团队解散

Codemasters宣布，由于《尸横遍野》表现不佳，该作的开发团队将会被解散，今后Codemasters将扩大《尘土飞扬》的工作室。

《孤岛危机》登陆家用机

4年前发售的史上画面最强PC大作《孤岛危机》目前终于确定将在年内登陆PS3/X360，不过并非以零售版的方式发售，而是以下载的方式提供，定价为20美元。本作使用了CryEngine3进行改造，加入了新的光影效果。



GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼



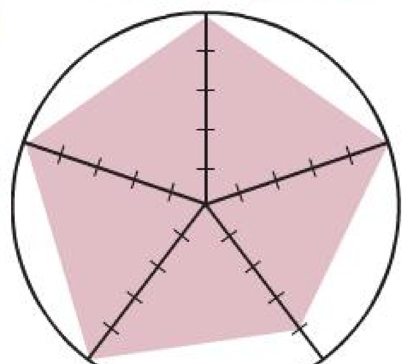
战争机器 3



X360
- Gears of War 3
- Microsoft
- 动作射击
- 2011年9月20日
- 中文版

总分 29

黄金珍藏





也许它的画面已经不再是独占鳌头，但是带来的震撼确是出类拔萃的。10小时左右的战役模式，战士们经历并付出了太多太多，而这场残酷的战争也终于划上了句号。游戏的网战模式经过了重新调整，乐趣不言而喻。有X360的玩家要做的，只是将这款游戏放入光驱，亲自体验这场终结之战。

作为三部曲的终结篇，《战争机器3》给人带来的不止是畅快，更是感动。游戏的叙事方式比前两作纯熟许多，节奏张弛有度，有不少充满情感冲击力的时刻，从一款充满杀戮快感的游戏进化为一部真正的史诗。游戏的关卡也比较多样化，而且与剧情的结合可谓浑然天成，不少场景令人叹为观止。

今年最大的幸福就是如愿玩上本作！我也明白为什么限定版会送一条方巾了，因为剧情会感动得让你热泪盈眶，系列所有的谜团都得到了很好的解释。不管你是进行网战还是剧情模式，等级都会随之提高。持久战2.0比想象中更好玩，不管是扮演人类还是兽人，都是乐趣十足。总之这是今年必玩的神作。

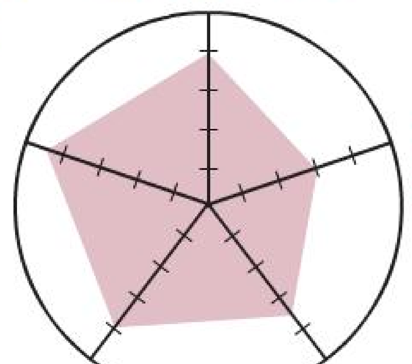
死亡岛



多机种 X360/PS3
- Dead Island
- Techland
- 动作冒险
- 2011年9月6日
- 美版

总分 24

热血推荐



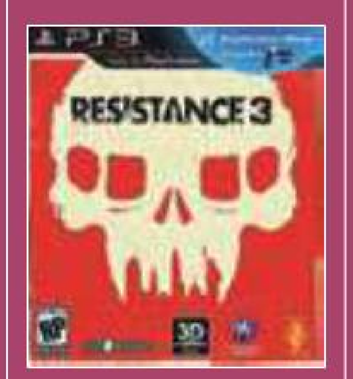


游戏的预告片很赞，但实际游戏与之没什么关系。玩法集各种丧尸游戏之大成，也支持多人合作屠尸，玩法比较丰富。游戏的音效做得很赞，每次听到丧尸声音就得注意周围环境，不然就有可能被丧尸搂个正着。不过令人不爽的是游戏的BUG不少，完成度之低令人怀疑是不是还没完成除错就匆匆推出了。

尽管有着许多小毛病，但《死亡岛》仍然带给了我充实而有趣的游戏过程，而且提供了与其题材相应的适度恐怖感。比起其他同类型作品，本作更有真实感，人物有耐力设定，攻击频率也较低，需要安排好对应敌人行动的策略才能够轻松克敌制胜，光靠一通乱砍甚至连普通僵尸都打不赢。

游戏的室外画面美丽，总体玩起来像《丧尸围城》。本作的内容着实丰富，各种技能要素让人欲罢不能。不过游戏到后期难度不低，而主视角肉搏的游戏方式不太尽如人意，FPS玩家可能都会觉得晕。有条件的话推荐与玩家合作，游戏的乐趣会提升不少。喜欢丧尸题材的玩家不要错过了。

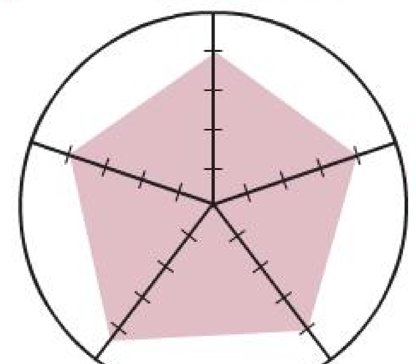
抵抗 3



PS3
- SCE
- Resistance 3
- 主视角射击
- 2011年9月6日
- 美版

总分 27

黄金珍藏



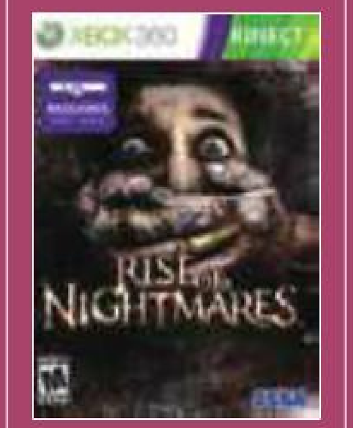


素质不俗的《抵抗》系列"历来都不缺乏忠实粉丝，而本作改动虽大，但出彩的地方十分多，画面虽然算不上十分出色，但整体给人的感觉非常大气，而且帧数很稳定；武器系统相当出色，不仅武器种类多，而且武器升级系统使得同一武器在不同等级都有一种焕然一新的感觉。总之游戏值得一玩。

游戏的画面相比前两作有所强化，各种大场面的战斗以及扣人心弦的故事节奏很好地维持了玩家在游戏过程中的兴奋度，尤其是魄力十足的BOSS战，堪称同类作品中设计得比较出彩的。至于本作中略带科幻色彩的武器手感依旧，喜欢现实风格的玩家或许不太适应，不过总体依然在可接受范围内。

作为一款科幻题材的射击游戏，武器的种类繁多，由于不用讲求真实，有诸如狙击枪和步枪等现实武器，也有电磁枪和冷冻枪等虚拟枪支。游戏突破传统FPS只能随身携带一两把枪支的设定，让玩家可以携带多种武器，并且每种武器都有等级设定，这让游戏非常爽快而且很耐玩。《抵抗3》让喜欢FPS游戏的玩家无法抵抗。

梦魇降临



X360

■Rise of Nightmares
■SEGA
■动作
■2011年9月6日
■美版

总分 19

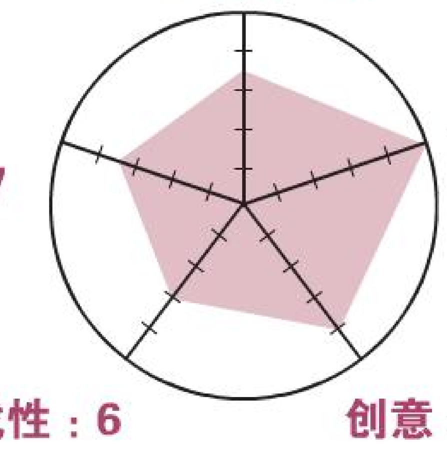
画面表现：7

音乐音效：7

体力要求：10

游戏性：6

创意：8





玩家期待的 Kinect 传统动作游戏终于来了。一些在动作游戏中常见的动作用 Kinect 表现的话需要耗费大量体力，要想顺利通关拿全成就可不是一件容易的事情。作为一款恐怖游戏来说本作只能算是及格，好不好玩要看你对 Kinect 有多大兴趣。如果能坚持下去的话，你会找到迄今为止没有体验过的乐趣。

《梦魇降临》作为对应 Kinect 的传统游戏，采用恐怖的题材，与之前 Kinect 上一大堆轻松欢快的休闲游戏差别较大。但游戏的其他方面表现不尽如人意，无论画面、操作还是故事，都给人噱头大于内容的感觉。而且游戏中有不少过于重口血腥的内容，不是每个玩家都能接受的。

本作是第一款对应 Kinect 的恐怖游戏，玩家需要用身体来操纵画面中的主角前进和攻击面前的恐怖敌人，因为完全是依靠体感来控制，所以代入感也较强，看着这种恶心的生物向自己扑来，就不由得心跳加速手忙脚乱起来。游戏整体气氛塑造得不错，不过画面的粗糙程度令人不敢恭维。

战锤 40000 星际战士



多机种 X360/PS3

■Warhammer 40000:Space Marine
■THQ
■动作射击
■2011年9月6日
■美版

总分 24

热血推荐

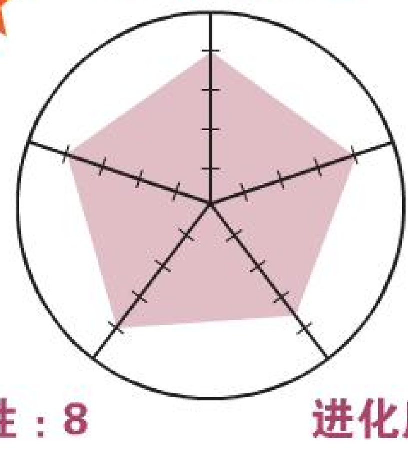
画面表现：8

音乐音效：8

火爆度：8

游戏性：8

进化度：7





虽说系列已经有近 30 年的历史，但为了让玩家将本作与《战争机器》系列”区别开来，制作组在开发阶段花费了相当长的时间用来对游戏进行“检修”，这保证了游戏的素质。将装甲值和生命值单独区分开来的“装甲复原”系统非常有趣。喷射背包能跨越高低差，这种全方位扫荡战场的感觉很刺激。

世界观庞大的“《战锤》系列”最新作终于登陆家用机平台。玩家称本作为“战锤无双”也不无道理，游戏爽快感十足，不少地方借鉴了《战争机器》。本作的画面比较一般，但网战极其流畅，不同的职业玩起来各有乐趣，讲究相互配合。推荐给喜欢网战的玩家或者战锤 FANS。

看得出本作是那种“谁都想学一下”的制作初衷，乍一看是无双类游戏和《战争机器》类 TPS 的合体。但是战斗设计总显得不温不火，想用枪时电锯更有效，想肉搏时发现用枪也不错。谁都想学最后谁也没学到精髓。此外游戏的回血方式设定诡异，会令难度时高时低。不过本作的火爆程度和爽快感一流，画面也说得过去。

生化危机 重生精选辑



多机种 X360/PS3

■バイオハザード リバイバルセレクション
■Capcom
■动作射击
■2011年9月8日
■日版

总分 21

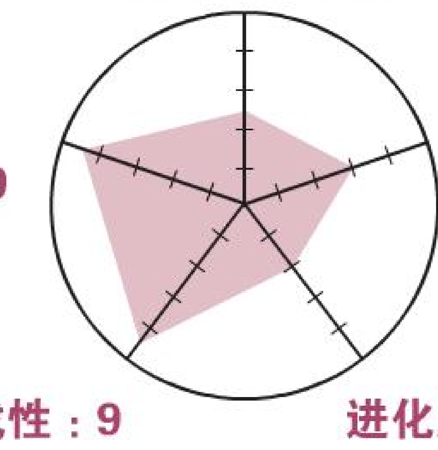
画面表现：5

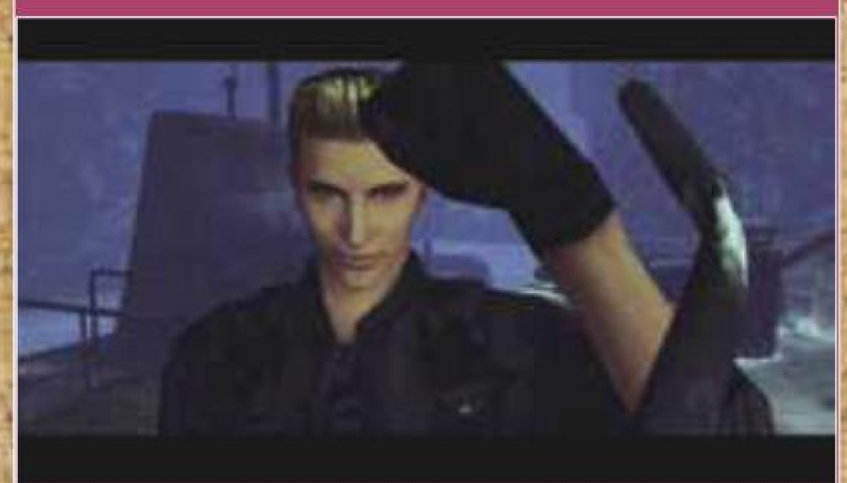
音乐音效：9

收藏价值：6

游戏性：9

进化度：4





尽管《维罗尼卡》的剧情确实感动了我，《生化危机 4》再一次让我大呼过瘾，不过依然不能掩饰 Capcom 坑爹无良的本性。两个游戏的画面跟当时没什么两样，操作甚至是读盘时间都完美复刻。要说变化，《生化危机 4》在武器方面有了一些微调，；而《维罗尼卡》中人物的影子被“高清化”了。

《维罗妮卡》的游戏画面还勉强算过得去，但基本没有进化度可言。相比之下对应 720p 的《生化 4》在画面表现上要清晰不少。美版是下载版收藏价值不如日版，但日版限于暴力表现不能爆头。此外作为移植版却完全没有追加新要素，这也让人质疑厂商的诚意，没玩过原作的玩家倒是可以一试。

作为高清重制版，本作并没有增加额外的新内容，而且还在能偷懒的地方偷懒了，例如 4 的艾达篇动画并没有“重制”。不过好在厂商还是完全收录了两款原作的“终极版”，没有再去弄什么付费 DLC。介于两款原作本身素质很高，拥有数量众多的支持者，因此本作依旧值得 FANS 收藏。

赤色联盟

XBLA

■2011年9月7日
■1200点MSP
■Crimson Alliance ■动作
■Certain Affinity

推荐度 8.5 / 10



作为一款动作 RPG，本作虽然没有魔法值、等级、技能的设置，但依然非常好玩。游戏一共只有三个职业，每一关都有许多隐藏地带，需要使用特定的角色才能到达，因此要收集所有的物品就必须每个角色都有所“染指”。游戏的连击系统非常讲究，要想达成高连击需要高超的操作技巧。

街头霸王Ⅲ 三度冲击 在线版

PSN/ XBLA

■2011年8月23日
■14.99美元1200点MSP
■Street Fighter 3: Third Strike Online Edition ■格斗
■Capcom

推荐度 8.0 / 10



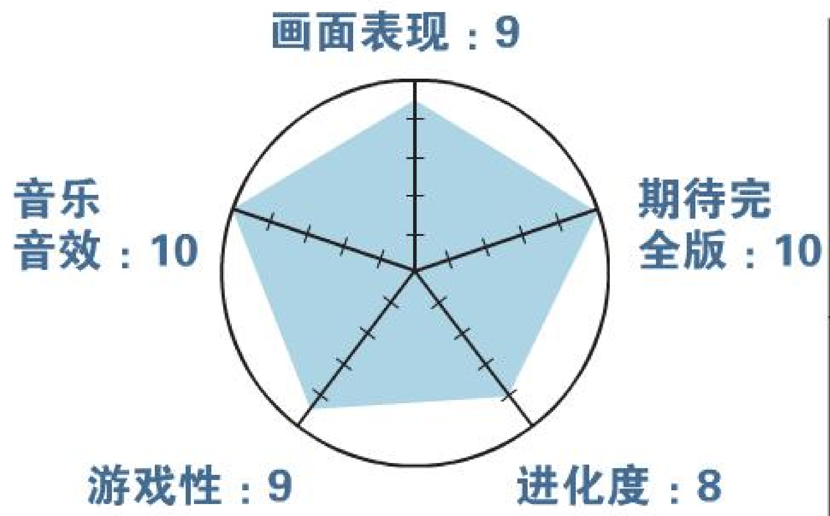
虽然不是高清重制，核心系统也没有变化，更没有新角色加入，但是本作在系统扩展方面已有资格被称为加强版了。新增的挑战模式难度和趣味性都非常高，多样化的数据统计让每场战斗都有收获。只是在线对战方面对网络环境要求较高，明显的延迟显然会坏了心情，好在单机部分无可挑剔。

无尽传说

文：金馆长

PS3

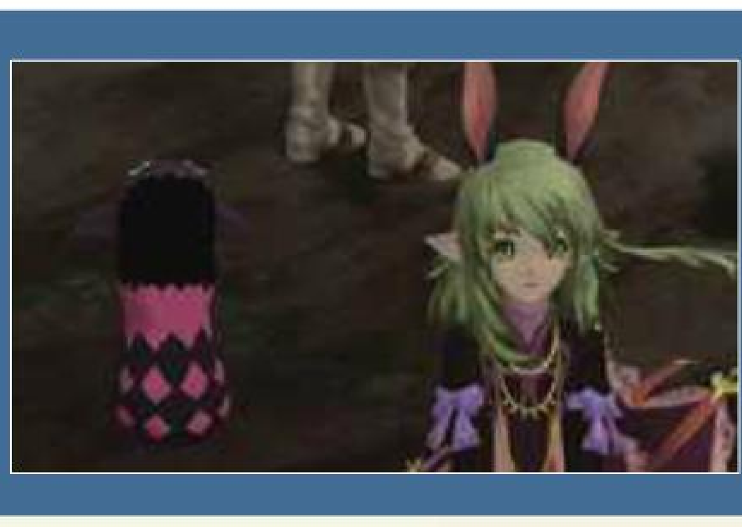




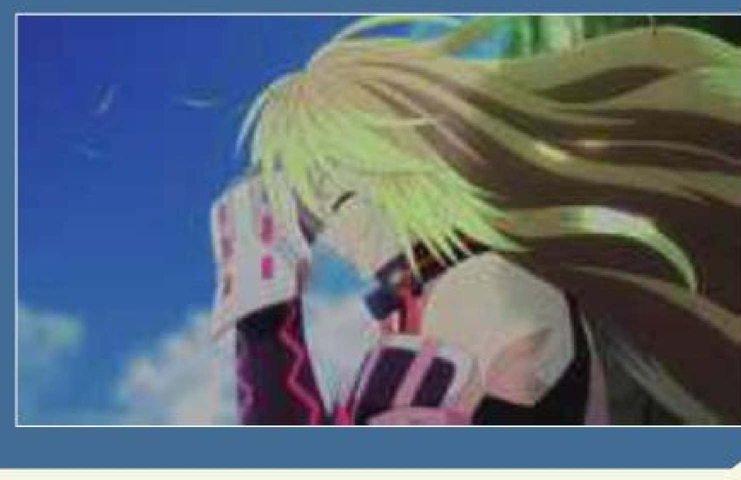
■テイルズ オブ エクシリア
■NBGI
■角色扮演
■日版
■2011年9月8日

黄金珍藏

总分28









“随身携带茶具的管家爷爷伤不起啊，伤不起。”

——被爷爷萌到的八重樱



“如果这作要是不出完全版的话，我就真的相信 2012 了”

——仰天长啸的奈落



“游戏结束之后，我裸体卧冰跪求完全版与隐藏结局。”

——深秋时节的金馆长

首先，不能免俗，祝“《传说》系列”十五周岁生日快乐！

馆长花了一千四百大洋，从店主手中接过限定版那个大盒子之后，犹在忐忑，玩到游戏之前实在不好判断这个盒子值不值那么多钱，要是游戏素质不高的话，可就后悔死了，要知道这游戏是我到编辑部以来买的第一个限定版啊……

数日之后，我得到了结论：这个游戏限定版本身值 1000 块，而为了鼓励一下日厂，我觉得再掏 400 块也还算值得。

稳中出新说系统

在《深渊传说》开启了真 3D 化战斗系统的《传说》时代，之后的《薄暮》、《圣恩》和《无尽》三作，加上《深渊》，这四部作品的系统没有一部是跟其他作品完全一样的，但是也没有一部作品的系统跟其他作品是完全不一样的。可以说，这四部作品的系统都是在同一基础上规规矩矩地一步步进化着，粗看上去几乎没有不同，细玩一下差别巨大，这可能就是这四部作品给我的感受了。

就拿本作来说，本作的共鸣技系统改变了原来传说“普通攻击－术技－奥义”的连招模式，而是变为了“普通攻击－术技－共鸣技”模式，姑且算是个创新，当然，玩家们可以发现其实所谓共鸣术技就是原来作为奥义出现的那些术技。不过不管你认为这东西是新东西“共鸣技”也好，还是新瓶装旧酒的变相奥义也好，你想连出招来就必须乖乖地遵照厂家的设定使用共鸣系统。不过本作的变革还是留了一点尾巴，就是关于很多人最心驰神往的那个“秘奥义”，本来照我的猜想，本作秘奥义应该是在共鸣术技中按键发动，这样就能连成“普通攻击－术技－共鸣技－秘奥义”的极具华丽程度和伤害力的连招，结果，本作竟然在奥义的位置基本上被连携技取代的情况下硬生生地给每个角色设计了一个“奥义”，而且只有借助奥义才能发秘奥义！这样简直是让玩家在爽快的共鸣技连击和同样爽快的秘奥义之间进行强制性的选择，如果去掉这个画蛇添足的设定，那么本作的战斗就会连贯很多，同时连招也会爽快很多。

还有一些细碎的东西，比如说商店系统的变革、比如加入战场换人系统，都算是对之前作品设定的一些不合理之处做出的调整，比如商店，其实如何设定商店商品更新速度是很有学问的，更新太快会让玩家感到经济紧张，而更新太慢则会让玩家手握大笔金钱干着急，于是，这次 NBGI 很聪明地把这个问题交给玩家自己解决，什么时候打算更新装备，悉听君便。而战场换人，更是让馆长身边很多懒得调整上场队员却在某些时候发现只有板凳队员能克制对手的家伙（比如洛克……）头顶青天。

俗中见彩谈剧情

本作的故事很简单，几乎两句话就能说得清楚，其实馆长作为一个还算有点创作经验的人，一直有这样一个观点：讲一个足够惊心动魄异想天开的故事不是太容易，不过想把日常俗事讲得精彩，更需要功力，不然为什么现在穿越小说奇幻小说那么多，反应日常生活的小说却几乎绝迹呢。

不可否认，“战胜自己拯救世界”这个题材确实俗，所以，这里非常考验剧本作者的功力，怎么能俗中出彩，怎么能用表现上的精彩来讲好这些“俗”事，一旦处理不当，就会无限向“恶俗”的深渊滑落。万幸的是，本作做到了，虽说不成传世经典，却也讲了个感人的好故事。

其实话说回来，《传说》系列”的剧情一直都没大气过，所胜之处就是那些小地方的细腻动人，经常能打动人心中最柔软的那部分，《神话传说》中摩西跟爱犬基特告别，《宿命传说》里昂在地下水路中殒身，《宿命传说 2》结局莉亚拉的出现，这三个场景是我在日式游戏中获得感动最多的地方。应该说，悲伤的情节让你想哭，欢乐的情节让你想笑，那么一个游戏的剧情就算是成功了。

最后要提一句，虽然本作向各类作品“致敬”的痕迹比较明显，但是一般都是在各种细小的支线或者战斗画面中，不影响大局，反而会让你会心一笑，不信请看埃尔文·银时在第一次战斗后的表演……

厚道与否话下载

现在已经形成了习惯，看到 NBGI 的游戏，就不自禁地往“DLC”那个条目上看看。而这次的 DLC，怎么说呢，从内容上讲厚道得过了头；但是看看价格，确实又奸商地过了头……

今年是《传说》系列”15 周年生日，推出系列纪念品无可厚非，甚至说，冲这个游戏感动了我这么多年，掏点钱有什么的！可是……这个数目未免太多了吧！而且旁征博引，不仅是系列经典角色的换装，还从别的游戏动漫中拿素材来用，当这么多东西一股脑堆到你面前，向你招着手说：“周年纪念哦，特别推出的哦，买吧！”的时候，我想我脑子里会油然浮现出一副“数钱数到手抽筋”的奸商嘴脸……（旁：买了限定还买了一堆衣服的你有资格吗？）

粉丝的钱可以赚，而且大多数粉丝都是心甘情愿掏钱的，可是如果贪得无厌无限榨取的话，如果伤到了粉丝，最铁杆的粉丝也会变成最坚定的黑。

最后，馆长充满激情地写了十余万字的剧情小说，不过限于篇幅不可能在杂志上和大家见面了，这里只能先告诉大家我的小说结局是原创的，就算是我美好的愿望吧！借黄金眼一角，我要抒发一下感情：

我们的小公主艾丽泽永永远远是最萌的！





文 华尔兹 美编 anubis

战争机器3		Microsoft	动作射击
X360	Gears of War 3		美版
	2011年9月20日	1～10人	59.99美元
	对应3D		对应玩家年龄：17岁以上玩家

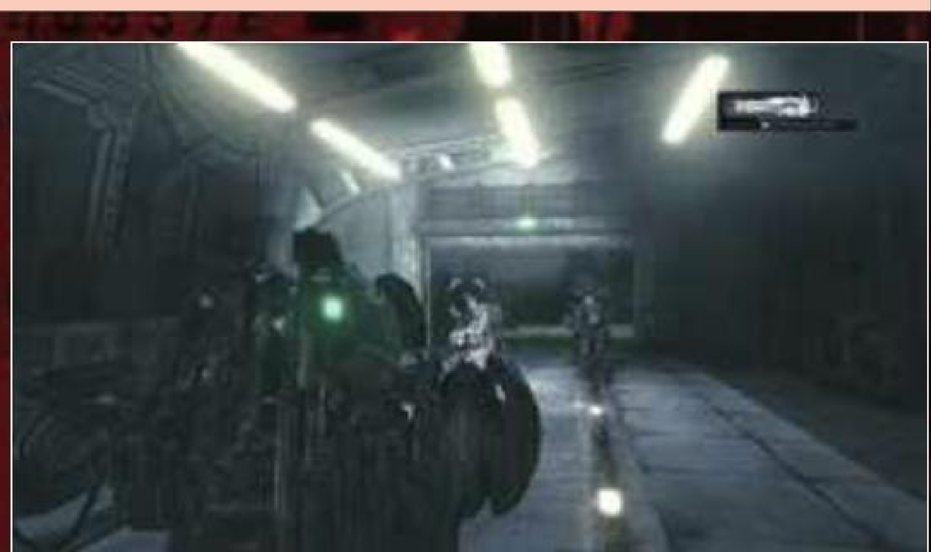
《战争机器 3》在华尔兹心中已经基本完美，把之前所有的遗憾基本都填满了。10 小时左右的流程有着太多的热血沸腾以及热泪盈眶，即便三部曲的战争终于完结，接下来的网战内容仍将会消耗大量时间以及精力。本作的成就仍然异常苛刻，但面对这么好的游戏，相信这是值得挑战的。

基本操作

键位	作用
左摇杆	角色移动；按下为让队友锁定目标
右摇杆	调整视角；按下为放大 / 缩小
X	使用；救活；拾起
Y	终结一击；按住为处决
B	近身攻击；发动电锯、刺刀；插手雷
A	翻滚；找掩护；跨越；长按为奔跑
LT	瞄准
RT	射击；投掷手雷
RB	上弹
LB	任务显示；目标点确认
START	暂停；选项
BACK	略过影片；查看得分
十字键	变更武器

银背机甲操作手册

键位	作用
左摇杆	移动
右摇杆	调整视角
LT	瞄准
RT	射击
A	改用炮击；长按为奔跑
B	踩踏；踢开障碍物
X	放弃乘坐机甲



系统索引

完美上弹

初学者可能还不了解本作的上弹系统，本作有手动上弹的设定，按 RB 之后开始上弹，这时屏幕右上方的横条会有光标移动，在光标移动到白色区域的时候再次按下 RB 即可实现完美上弹，完美上弹下的子弹攻击力乘倍。在灰色区域也可以实现快速换弹，但没有攻击力加乘。

手雷

本作的手雷分为烟雾雷、破片手雷、火焰雷和墨油雷。烟雾手雷没有攻击力，主要用来牵制对手，被烟雾类炸到的敌人会暂时丧失行动能力。破片手雷范围很广，威力十足。火焰手雷扔出后爆炸速度迅速，会持续烧伤。墨油手雷同样为持续杀伤性武器。手雷可以按 B 键插在敌人身上或者建筑物上，敌人出现在雷周围会迅速引爆，可以通过射击将插着的手雷打爆。

疯狂难度生存指南

本作的难度分为简单、普通、困难和疯狂。普通及以上难度通关后可以开启疯狂难度。难度不同，敌人的攻防能力，以及玩家的完美上弹时间都会受到影响。疯狂以下难度队友可以救，而疯狂难度没得救，倒地就死。这样使得流程中增加了不少难点，在疯狂难度下建议还是尽量以远战为主，力求稳妥，会打得比较缩，在掩体后按 LT 时间稍长可能就死了。合理利用地图的一些结构和特殊武器是攻破疯狂难度的秘诀。另外，奉劝大家千万别试图多人一起打疯狂模式！

可携带类武器能力分析



游戏中不可携带的武器主要有幕丘机枪，迫击炮、重型狙击、屠刀、火神炮，只有在特定场合可以使用。而可携带武器中，特殊类无法利用弹药匣补充。数据中的换弹包括完美上弹难度以及上弹速度。

©2011 MICROSOFT CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.

TIPS 游戏中在找不到下一步该去哪的时候就按下 LB 键，大部分情况下会有很明显的提示。

[突击步枪类]

> 骑兵突击步枪

威力	★★☆☆☆
射程	★★★☆☆
换弹	★★★★☆

使用心得：骑兵突击步枪的精准度是最高的，但威力确实够低。爱用“骑兵”的人大多留恋那电锯的威力，按住 B 启动电锯，近距离可以将敌人直接锯死，不过要注意在锯别人的时候可是没有无敌时间的哦。

> 雷暴突击步枪

威力	★★★☆☆
射程	★★★★☆
换弹	★★★☆☆

使用心得：雷暴枪虽然没有电锯用，但胜在威力和射程上，尤其在完美上弹之后。远距离还可以按 RS 精确瞄准，可爆头，子弹容易捡到。是疯狂难度下的主力武器。

> 刺刀突击步枪

威力	★★★★☆
射程	★★☆☆☆
换弹	★★★☆☆

使用心得：刺刀突击步枪主要的优势在于近距离情况下的盲扫，用它来瞄准的话，上移的准星会让你感到很崩溃。按住 B 冲刺在战役模式中实用度不高。



[散弹枪类]

> 纳许散弹枪

威力	★★★★☆
射程	★★☆☆☆
换弹	★★★☆☆

使用心得：纳许散弹枪是网战的大杀器，《战争机器》网战主张近战，按 B 砸对方后直接喷死在战役模式中同样适用。近距离的情况不宜按 LT 瞄准，直接看准了按 RT 即可，讲究快、准、狠。本作战役模式中荧光族被打死后会爆炸，一定程度削弱了散弹枪的实用度。

> 短管散弹枪

威力	★★★★★
射程	★☆☆☆☆
换弹	★☆☆☆☆

使用心得：本作新增的短管散弹枪威力十足，1 对 1 的话有足够的优势，还经常一枪可以喷死多名敌人。不过缺点也十分明显，上弹速度极慢，每次只有一发子弹的设定讲究 1 枪定胜负，1 枪没打死对方，可能死的就是自己了。



[手枪类]

> 史纳制式手枪

威力	★☆☆☆☆
射程	★★★★☆
换弹	★★☆☆☆

使用心得：初期的手枪攻击力太低，大多情况是在没子弹或者将倒在地上的敌人抓起来当掩护的时候用用。

> 博塔克制式手枪

威力	★★★☆☆
射程	★★★★☆
换弹	★★☆☆☆

使用心得：左轮是手枪中惟一可以爆头的武器，而且在按下 RS 之后还可以精确瞄准，可惜开枪速度太慢，准星也很小。



> 高刚手枪

威力	★★★☆☆
射程	★★★★☆
换弹	★★★★★

使用心得：高刚手枪在近距离十分好用，茫扫的效果不错，即便在远距离也能发挥不错的威力。关键较容易完美上弹，后期在弹药不足的情况下会有奇效。

[特殊武器类]

> 遁地兽发射器

威力	★★★★☆
射程	★★★☆☆
换弹	★★★☆☆

使用心得：本作新加入的武器遁地兽发射器在流程前期可以捡到不少，遁地兽发射器直线范围被打到的敌人身边全部会发生爆炸，不过距离有限，在部分地形中也无法使用。

> 机械弓

威力	★★★★☆
射程	★★★★☆
换弹	★★★★★

使用心得：机械弓需要长按 RT 增加射程才能穿透，这个瞄准的过程中容易被敌人打到。不过可以用先不按 LT 瞄准，按住 RT 蓄力然后再探头的方法减少蓄力的时间，瞄准头部可以爆头。机械弓威力不错，又很容易完美上弹，是流程后期的主力武器之一。



> 榴弹发射器

威力	★★★★★
射程	★★★★☆
换弹	★★★☆☆

使用心得：榴弹发射器是除重型武器外，攻击力最高的武器，无论威力还是爆炸范围都有十足的破坏性。缺点是最大子弹数量少，以及近距离使用对自己会有伤害。不过榴弹炮仍然是战斗时的主力之一，网战的时候有把榴弹炮几乎可以左右战局。榴弹发射并非成直线，远距离情况下需要将准星抬高。

> 狙击枪

威力	★★★☆☆
射程	★★★★★
换弹	★★★★☆

使用心得：狙击枪主要的意义是用来打头，按 RS 可以精确瞄准。如果不爆头的话论效果还不如用雷暴枪。使用狙击枪的时候被敌人打到瞄准镜会发生偏移，而每打一发换一次弹的设定也降低了其实用性。

> 地狱火焰发射器

威力	★★★☆☆
射程	★★☆☆☆
换弹	★★★★☆

使用心得：火焰发射器的实用度主要体现在近距离持久攻击力输出上，其实火焰发射器攻击力并不高，但与敌人保持一定距离的情况下可以让对方无法近身。

全收集要素流程攻略

本攻略以 HARD 难度为主

[场景 1]

序言 动乱的过去

首先是马库斯的梦境，在一出门右转，可以看到一扇门，将这扇门踹开可以拿到第一个 **#1 士兵籍牌**，速度要快。

这场梦境中玩家可以体会基础的战斗方法，敌人以在远处为主，使用子弹扫射即可，最后的大蜘蛛没有攻击判定，将敌人全部消灭后梦境结束。



第一章 箝制

从房间出来，分别在这里的三个房间内桌子上可以找到三件**收藏品“20 元纸钞”、“多姆的心理报告”和“请购单”**。



上楼后有一个“足球机”可以按，不过只能按而已，后期同样可以找到。饮料机用脚踹，可以把刚才的饮料踹下来。

装备武器后会和一大群喷液兽战斗，这里在疯狂难度下如果不知道喷液兽出现的位置，两三下就能将玩家放倒。来到上面后是与荧光族的第一场战斗，优先以在远处的射击为主，单个的荧光族按住 B 用电锯伺候。

前往战情中心的第 2 场阵地战中，建议捡起地上的雷暴枪，保留散弹枪，大部分荧光兽在雷暴枪的精确瞄准下撑不过几枪。荧光兽的弱点在于腹部发光的地方，但一样可以爆头。敌人多以散弹枪为主，建议先将上方的敌人清除。荧光兽在暴走后向玩家冲过来，可以选择躲在掩体后面进行盲扫，不然近距离炸到玩家可能直接就倒了。

这个场景中，在左边有骷髅头印记的集装箱，来到后面，向桥上看会发现一具尸体，射击那具尸体会掉下来一个 **#2 士兵籍牌**。

TIPS 近距离按住 LT 后瞄准队友，可以选择与他们交换武器，有时候队友身上的武器确实不错。



来到上面看完马库斯父亲的影像后，使用狙击枪干掉几个敌人，这里打头的话依然是一枪一个，敌人多的情况下不要探头，可以引导队友将敌人集中消灭。下去后的战斗可以考虑和队友分开行动，，让队友吸引火力，自己走另外一边。下船舱前尽量搜刮一番，在尽头有手雷拿。

下去后可以拿到灭火器，将门口的火势扑灭后就可以按十字键将灭火器扔了。消灭部分敌人后又有大量喷液兽出现，疯狂难度下一样不要轻敌，保险起见在远处射子弹即可。这个场景左边可以拿到爆雷。

在右边连按两下 A 翻越障碍物后来到下一场景。之后的战斗建议从左路包抄过去，在这边还能捡到破片手雷，正前方的突击路线交给队友即可。后面建议以散弹枪近身战为主，杀到操控室内拉下机关。

事实证明直升机总是悲剧的，这时候巨型触手会伸出来，同时还有喷液兽干扰玩家，对着触手射击几次就能将它打退，同时小心不要被喷液兽炸到。场景中有两个机关，按下之后可以升起或降下几个掩体。这里左右结构差不多，在另一边拉下机关即可。

进入超市，按 B 破坏掉箱子后可以找到子弹箱。下一场景最右边蓝色饮料机尸体附近可以找到强力武器——榴弹发射器。在旁边的桌子上可以找到**收藏品“购物清单”**。



继续前进，在饮料机旁可以找到一把狙击枪，用来爆荧光族的头再好不过了。而在饮料机中间的柯尔像那里可以找到一个广播装置，



靠近按下后会有声音，在旁边可以找到一顶帽子，玩家可以选择正面戴或者反着戴。

挡路的地方需要将旁边的箱子击碎，在那里按下开关，找到里面的装卸机。在用装卸机拿到补给品后，在正对面有个房间（里面有骷髅标志），地上可以找到榴弹发射器和一个 **#3 士兵籍牌**。



踹开最左边的门，出去将那里的敌人清空。装卸机是不能战斗的，还是以按 X 下来战斗为主。这里建议使用雷暴枪，配合刚才捡到的榴弹发射器。全灭敌人后用装卸器将两辆挡路的车踢开，来到指定地点后本章结束。

第二章 母舰沉没

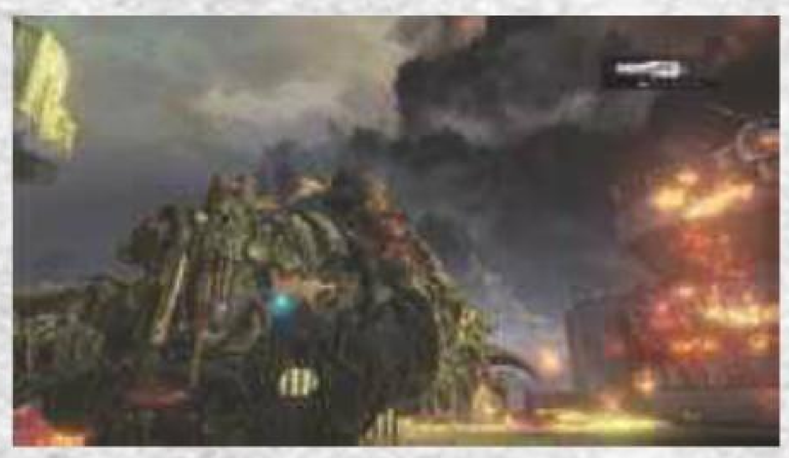
乘升降机上去后，由于会马上遇到一波敌人，建议先找掩体。在喷火装置的正后方，场景角落的尸体处可以找到破片手雷。喷火装置的旁边可以找到阀门，按 X 操作，之后连点 A 键即可将火扑灭。在第三个火堆那里可以在地上捡到灭火器，用它来扑灭最后的火势。



来到船下面的场景后，在里面与对面的荧光族交火，触手怪会再次出来干扰，并且放出大量的喷液兽，同样使用远程武器边打边退。

开门后玩家需要按住 A 迅速跑过去，否则会被触手碾死。来到另一边，拉下门旁边的开关，在里面会找到两台银背机甲。在操作机器前在场景左边有一本**收藏品“银背机甲手册”**别忘了拿。

操控银背机甲与 BOSS 战斗。我们需要瞄准触手怪的眼睛，将一只眼睛打爆。可以按 A 键之后改用大炮轰，爆掉其中一只眼睛后它会释放大量的喷液兽，在躲避喷液兽的同时必须牵制 BOSS 将其击退，不然会被判强制 GAME OVER。几个回合之后即可将 BOSS 击败。



第三章 返乡旅程

柯尔一行，在街道左边有“BRST BREAKFAST”海报的地方，将门踢开，在里面可以找到**收藏品“日志”**，旁边还能拿到两个爆雷。



儿童公园场景会迎来与荧光族的战斗，击破荧光树的发光部位可以减少荧光族的出现数量。在场景中有个滑梯，爬上去可以按 X 玩一次，滑梯上可以找到一本**收藏品“儿童日记”**。继续前进，在下一个场景消灭完敌人后，打开铁门，进入超市。



第四章 接受援助

在赶往战场前，右边卡车的后面可以拿到狙击枪。这里会遇到非常难缠的重型敌兵——粘液怪，它会发射类似迫击炮的粘液，一定要及时换掩体躲避，否则高难度下会被一击必杀。这种敌人弱点在左肩发光位置，切忌不要试图和它近战，它会瞬间秒杀玩家。在建筑物底下可以找到榴弹发射器，有了这个就好办了。

营地内的参观有点向《未知海域 2》致敬的味道，呵呵。参观中到了可以拿枪的地方，从右后方向里走，那里可以找到**收藏品“剪报 时代论坛”**，和榴弹发射器。

继续走还可以在屋子内找到爆雷和多种武器。营长女士给了柯尔一行大量的武器。准备好后



出门，往左边走，在码头附近的尸体旁边找到 **#4 士兵籍牌**。

之后的战场台子上可以找到一把狙击枪，这个场景中同样有之前难缠的粘液怪敌人，用榴弹炮打吧，不要吝啬子弹，打完榴弹换成狙击枪即可。开铁门进入，在这个场景角落又可以找到榴弹炮。在进入体育馆前，会遇到粘液怪敌人，这里建议躲在左边的车后面，它们的“迫击炮”很难打到玩家。

第五章 最有价值球员

这里会有分歧，选择走上面的路线相对安全，下面的路线可以以散弹枪为主，在身后又可以拿到榴弹发射器。上电梯后在，B 房间对面地上可以找到**收藏品“美洲豹队赛季”**。



面对大铜像，往左边走，在下一房间右转，T 房间的旁边，进入角落，里面有蓝色的饮料机，旁边的地上有**收藏品“美洲豹队球员手册”**。

继续前进，进入剧情，柯尔过了一次橄榄球隐，帅气十足的将荧光树炸毁。剧情过后，在旁边的尸体那里可以找到**收藏品“柯尔的冠军戒指”**（好多）。这个场景便是 BETA 版中的球场了，在开门前可以找到榴弹发射器。

TIPS 场景中的钢琴会根据玩家按的位置发出不同的声音，很棒的细节。

乘电梯途中，最后的巨型敌人可能会将升降机打掉，直接GAME OVER，看到它后马上换成榴弹轰，旁边卡敏手里的机械弓不错，可以选择和他交换。

第六章 命悬一线

绳索上可以用手枪降低敌人的体力，下去后马上往远跑，小心被一击必杀。使用刚才换来的机械弓和榴弹配合清敌，建议这里留些子弹为后面的战斗做准备。

炮台和狙击枪配合的场景算是个难点，一定要优先干掉手持重型狙击枪的敌人，两个炮台用榴弹轰掉。这里有手持榴弹的敌人，可以进行补充。战斗结束后在机枪台附近可以找到**收藏品“收费亭代币”**。

最后还会出现几个手持榴弹发射器的敌人，由于行动缓慢，可以扔个燃烧手雷，之后进入敌人的机枪屋内用机枪扫射，全部消灭后又可以拿到几个榴弹。

继续前进，走右边的路线，在一处集装箱内，将箱子砸破可以在里面找到**收藏品“刺刀”**。



下一个场景，走左边可以从梯子上下去，下去后可以在中间的掩体附近位置找到一个**#5士兵籍牌**。来到另一边便是机枪台内的敌人背后，可以直接将其消灭，并利用机枪消灭剩下的敌人。



下一个场景的机枪台直接从右边走就可以来到它背后。

来到分头行动的地方，走下面的路线可以在右边前后各拿到两个爆雷，所以这里的敌人可以以扔雷炸死为主。机枪台的敌人可以交给后方包抄的队友。

对付爆雷虫不要大意，不要主动攻击，可以大概接触到后马上向后翻滚躲避爆炸。

有迫击炮的地方，一定要利用集装箱移动接近敌人，在其中一个集装箱内可以找到榴弹炮，用它消灭迫击炮的敌人吧。之后需要用迫击炮干掉敌人的飞船，算好距离即可。

继续前进，消灭完敌人后爬上梯子，出门向右边走，那里可以找到**收藏品“观光书籍”**。

接下来的场景中可以找到榴弹发射器，机枪台用破片手雷炸掉，有重型狙击枪的地方使用榴弹发射器即可。由于下一个场景中柯尔的武器会全部丢失，所以之前保留的榴弹发射器手雷等强力武器完全不必吝啬。

[场景2]

第一章 船毁人亡

武器全没了，只剩一把手枪，这里的敌人如果不及时消灭的话武器会被偷光。踢开笼子的门，在里面可以找到一个**收藏品“番茄新手指南”**。



来到下一场景，在消灭掉几个杂兵后，在场景右边，巨型“触手怪”尸体前面的地上，可以找到**收藏品“奥特斯奖章文聘”**。

换回操控马库斯，这里敌人会用遁地兽发射器，看到子弹过来一定要及时躲避，由于遁地兽发射器是直线移动过来，速度较慢，所以看清路线后用翻滚即可。拿到这个武器，后面的敌人就好办了。

来到弩炮兽武器旁，操作它将其他两个弩炮兽炸毁，最后出现巨龙兽，同样用投石机扔两次即可将其击倒。

下一个场景在右边可以拿到狙击枪，抬头向上看有火光的地方有一个箱子，用狙击枪两枪将箱子打爆，会掉下来**收藏品“船长日志”**。



左边一路杀过去，最后在绿烟处防守时会遇到巨龙兽。这个场景中集装箱上有骷髅的位置，绕到后面可以找到**#6士兵籍牌**。

巨龙兽的弱点在于背部的武器位置，瞄准那里狂轰，这个场景内有无限补子弹的地方。从巨龙兽旁边冲过去有一定几率可以来到其背后，它不会转过来，玩家只要在后面对着弱点打即可。



第二章 沙漠战场

沙漠场景中会遇到从地下窜出的蜘蛛状敌人，建议捡起地上的短管散弹枪，在其出现后对着它后面的弱点连喷几枪即可干掉，建议暂时将这把短管散弹枪保留。

消灭下一场景的敌人后可以在地上找到幕丘机关枪，用它将手持屠刀的敌人消灭，捡起屠刀消灭落单的敌人即可。

来到有弩炮兽的地方，利用它可以消灭不少敌兵，从右边的小道过去，近距离用短管散弹枪一次可以干掉多个敌人。

第三章 强行入境

类似狙击关卡，在敌人吹响号角前将其击破。第二个场景有两个敌人，先将其中一个使用重型狙击消灭后，另外一个必然会往号角处跑，在那里瞄准好等着它。下一个场景同样需要狙击掉两个敌人，打完其中一个后需要迅速瞄准另外一个，此处最好可以双打，这样会比较容易。如果三个地方敌人都没有吹响号角，会开启奖励门，里面有**#7士兵籍牌**。

来到下一场景后先将上面的敌人消灭，之后用枪打上面的开关，将门升起。之后面对两个机枪台，从左边过去，在拿到破片手雷的地方将其中一个炮台敌人干掉，之后来到另一边干掉另外一个。在这里等下一波敌人到来，可以利用机枪台直接扫射。之后可以找到遁地枪，建议拿着。

最后的机枪台需要利用遁地枪先将杂兵消灭，最后干掉幕丘机枪敌人即可。

第四章 杀戮战壕

这里运输船的攻击类似迫击炮，玩家需要从一个掩体下面快速移动到另一个掩体下，等运输船的攻击过后再前往下一个掩体下面。在即将到达终点门前，从坑道出来右边角落里可以找到**收藏品“兽族圣锤”**。来到上边的战斗建议从左边突入，路上的敌人可以用散弹枪击破。

雷爆虫的屋子可以拉开机关将几只雷爆虫放出来。之后的战斗需要利用摇摆中的雷爆虫，用手枪将他们从上面打下来炸死掩体后的敌人效果不错。最后将门关住后的巨型敌人直接扔个火焰雷过去即可。

继续前进，来到大蜘蛛的老巢，这里的喷液兽可以用散弹枪近距离一枪一个。与大蜘蛛BOSS的战斗需要将其4个眼睛全部打掉，场景中可以找到一把榴弹发射器，瞄准了的话两炮就能轰掉一只眼睛，用完可以去边上捡起那把雷爆枪，使用精确瞄准效果不错。BOSS的攻击大部分朝着队友，玩家躲在远处从缝隙中射BOSS的眼睛，注意它每次会抬起爪子停顿那么一下，是攻击的好时机。打掉眼睛后它会召唤大量的喷液兽，虽然多，但没有护甲，用散弹枪很快就能干掉。直到将BOSS所有眼睛打掉后，它会开始暴走，玩家需要马上离开这个场景。

TIPS 不少重型武器频繁使用会导致过热，这时连按RB可以迅速降温。

第五章 劫持飞船



上来之后又是多场战斗，这里可以用手雷为主，建议捡起敌人的遁地兽发射器和机械弓。有机枪台的场景从左边的坑洞中可以绕到后面。这个场景中右后方有扇门可以踢开，里面有榴弹炮和**收藏品“米拉女王的徽记”**。

来到上面战斗小心飞船的大炮，从飞船上下来的敌人用机械弓击破效果不错。飞船靠岸后将船上的敌人用机械弓消灭后便能劫持飞船了。

第六章 空中攻防

在飞船上利用炮台，冲着敌方飞船下面轰个两三炮即可。



接下来的阵地战中先留着机械弓，最后会有掠夺兽出现，用机械弓招呼它，攻击的同时别忘了及时躲避它的炮，正面全中的话会一击死。

蒂奇打开这里的隐藏仓库，里面的武器太给力了，玩家可以左手榴弹炮，右手黎明之锤，再拿一把重型狙击，嘿嘿。先用重型狙击将远处的几个敌人消灭，之后可以爬到上面用黎明之锤将掠夺兽轰杀，注意瞄准的时候多多移动。这里有多个掠夺兽，好在仓库内可以拿到无限的机械弓和榴弹发射器，有了这两个强力武器消灭它们也很轻松。战斗完后推荐玩家左手持机械弓，右手持榴弹发射器。来到刚才敌人所在的场地，在左边路的尽头地上捡到**收藏品“货物清单”**。还是这个场景在右边楼上，里面的一个屋子里可以找到 **#8 士兵籍牌**（门口有骷髅标记）。



第七章 触地达阵

利用炮台击落几艘飞船后会遇到米拉女王，与她第一次交手根本无法打到她。玩家只要躲在掩体后面等待一段时间后发生剧情即可。

[场景 3]

第一章 牢不可破

一开始在旁边的墙上即可找到**收藏品“铁钻门基地纪念匾”**。之后面对这个牟匾，左转来到楼上，直走后的右边，在一个屋子里可以找到**收藏品“水彩画”**。从这个房间出门右转继续向楼上走，在路上可以看到有晾衣架，在前方的屋子内可以找打**收藏品“莎曼父亲的勋章”**。



开始防守战，这里的武器非常丰富，先赶往第一战区，那里有机枪台，可以将包括掠夺兽在内的大部分敌人扫死。用这个足够撑过第一轮，注意有敌兵上来的时候可以等在他们的绳索旁，一爬上来直接近身攻击喷死。

接着第一战区被攻陷，前往第二战区。这里建议举着重型狙击，将血骑轰掉，之后可以绕到右边，在那里狙击没有防范的敌人。持盾的巨型敌人直接从这个位置射他们背后的弱点即可。

第三战区有机枪台，但敌人火力比较猛，先扔几个爆雷清场，之后用机枪扫射剩下的。重型榴弹炮兵来了直接打头，不一会儿就到了最后的战区。

这里需要正面抗敌，可以用榴弹炮轰掉大部分敌人，地上还有一把幕丘机关枪。要小心敌人的近身战，可以提前在敌人必经的路上插破片手雷，这样敌人一踩上去就死，这里的手雷数量不少，多多利用。最后集中瞄准射击“最后手段”，引爆指定地点后即可完成这里的战斗。真是场令人热血沸腾的战争！

第二章 即刻救援

这里有分歧，选择左边的路线在上方用重型狙击为车队进行掩护，相对安全。选择右边的路线则亲自赶往战场。

战场上会解决一部分荧光兽，恐怖的是最后会出现荧光族的狂暴女兽人，这时我方会发动黎明之锤，需要马上撤离战场，否则会被秒杀。狂暴女兽人一出现就要往要塞跑，不然时间上来不及，路上会有敌人干扰，使用之前得到的遁地兽发射器有不错的效果，不过这里仍然要以奔跑为主。

进入与荧光狂暴女兽人的 BOSS 战，战斗前先在中央的掩体附近找到**收藏品“日志”**。之后在图示的铁门附近可以找到 **#9 士兵**



籍牌。

BOSS 的弱点很明显，就在胸前发光的位置，荧光族的女兽人仍然以猛冲为主要进攻手段，看准时机翻滚不难躲避。她只有在每次冲过来，吼叫时才会露出胸前的弱点，玩家可以用雷暴枪打，在即将接近的时候翻滚。建议与其拉开足够的距离，这样便能保证足够的火力输出，最后躲避时也不会慌乱。

第 2 形态女兽人凡走过的地方必留下“痕迹”，这些地上的荧光痕迹对玩家具有杀伤力，高难度下一碰就死。尽量将女兽人引到空旷的地方打，不要让她出现在自己的视线外，另外别忘了常补充弹药。后期她会增加一招飞跳过来的招式，记得要及时翻滚躲避。疯狂以下难度尽量待在队友身边，别在痕迹周围，这样死了也好救。疯狂难度下就尽量躲在队友身后吧，离女兽人越远越好。

第三章 险路危途

一路的车战表演性质比较浓，没有太大的难点，惟一要注意的是车在停下来后需要快速消灭几个兽族，其他把能打掉的的打掉基本没什么难点。

第四章 鬼城

鬼城中十分寂静，在前行一段后需要拆除掉部分炸弹，上前按 X 即可。全部拆除后发生剧情，剧情过后可以在身后捡到一把短管散弹枪，由于换弹太慢这里不建议使用，还是保留普通散弹枪。之后可以在楼下找到一个喷火枪，在地上还可以找到**收藏品“恐慌的标语”**。



击碎木板障碍后进门右转，地上有火焰雷，继续往里走可以找到 **#10 士兵籍牌**。

来到下水道，前行一段后发生剧情，这里有没有把玩家吓了一跳呢？原来《战争机器》也搞丧尸，这里的敌人用散弹枪直接喷死即可，熟悉网战的朋友一定知道散弹枪在近距离情况下不用瞄准直接喷的威力。受荧光感染的“丧尸”按 B 用肘子直接抡死也行，全灭敌人后拧开机关，来到上面。

这个场景中会涌来大量的敌人，我方需要跑到场地中掩体围起来的据点防守，那里可以捡到一把火神炮，威力十足。子弹用

TIPS 将兽族的敌人打趴下之后可以进行各种“处决”，按 Y 是用所持武器杀死，有相关收集。按 X 是将其捡起来做肉盾，按 B 则是直接杀死。

完了就用散弹枪喷，不一会儿就能清场。喜欢刺激的玩家可以冲出去打，相信别有一番乐趣（笑）。

全灭敌人后，爬上扔下来的梯子，上去后左转，走到尽头可以找到**收藏品“倡议书”**。



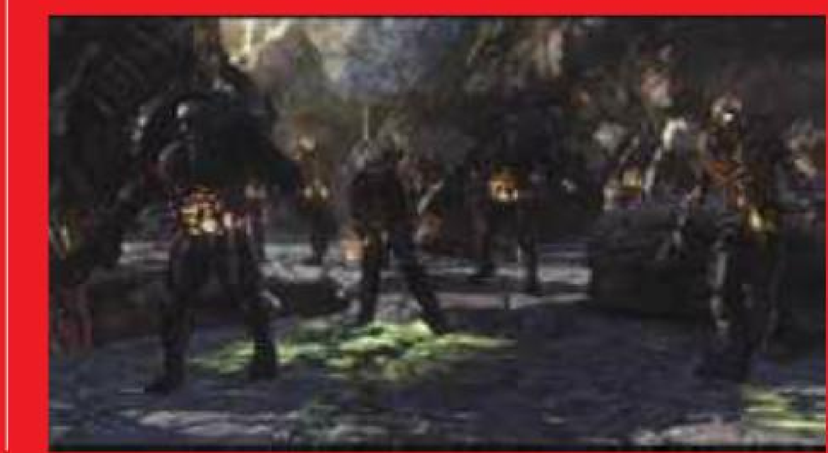
第五章 末日兄弟情

剧情过后“丧尸”会大量涌入，最保险的方法在房间等着，里面有足够多的子弹。依然推荐使用散弹枪，在门口插个火焰雷，敌人一进来就引爆，还真有点《COD》丧尸模式的感觉。

最后一波“丧尸”必定会从门里出来，在门口插个火焰雷吧。这里的敌人边后退边用散弹枪打即可，地上还有刺刀突击步枪，按住B冲锋可以撞死不少。近身盲扫效果也不错。

全灭敌人后进入教堂，击碎木质障碍物后下去左转，墙上有**收藏品“防空洞指示牌”**。来到右边后将机关拉下。

开始一场恶战，这里的战斗可以在旁边捡到一把狙击枪，还有破片手雷。防守一段时间后会有“丧尸”从后边涌入，建议优先消灭。支撑一段时间后便会迎来本作最撼动人心的剧情了。



[场景 4]

第一章 灰飞烟灭

前行一段后会遇到陷阱，不要被旋转的枪扫到了。狙击枪瞄准的爆炸装置也要及时后翻滚躲掉。在干掉从箱子中出现的喷液兽后，前往正门之前，向正门左后方走，里面可以找到 **#11 士兵籍牌**。



接下来的场景踹开右边的屋子，可以在里面拿到狙击枪和爆雷。在最后会遇到荧光族出现，这里的战斗可以以近战为主，没什么难度。

在跟着灰影子进入组织内部后，在室内右边铁门前停留一会儿，里面的女士会为玩家打开门，里面有众多强力武器可以拿，还能解开一个成就。又可以左手榴弹，右手机械弓了（笑）。

第二章 勇闯火坑

一开始右边有间屋子，里面有**收藏品“日志”**。

使用机械弓消灭开始的敌人游刃有余，之后的战斗走下面的路线在里面可以找到一把幕丘机枪。



在大门前的战斗最高难度下，比较困难。这里要以远战为主，可以拿雷暴枪，一定要提前封死荧光树，不然敌人会非常多，可以走左边的路线，在那里扔手雷可以炸死一大片。之前拿的榴弹发射器这时候派上用场了，敌人一集中就打一炮过去。

战斗结束后进门搜刮一番后，准备好散弹枪，其中一扇门中有幕丘机关枪。右后方的门可以踹开，里面有机关。按下电梯后会出现大量“丧尸”敌人，老规矩用散弹枪喷，可以事先在电梯门口等着，敌人一出来就丢个手雷过去全灭。

在搭乘平台上升的过程中会遇到之前难缠的粘液怪，这里如果保留了之前的短管散弹枪就好办了，冲着弱点猛轰。

第三章 危势高悬

在来到悬挂汽车的地方发现无法启动，于是通过铁栅栏来到另一边，这里会遇到几个“丧尸”敌人，地上有把屠刀。在门前向左走，尸体附近的地上可以找到**收藏品“燃料订单”**。



切断绳子后可以在地上捡起一把幕丘机关枪，用来消灭后面的“丧尸”不错，可以不用瞄准，直接扫射。

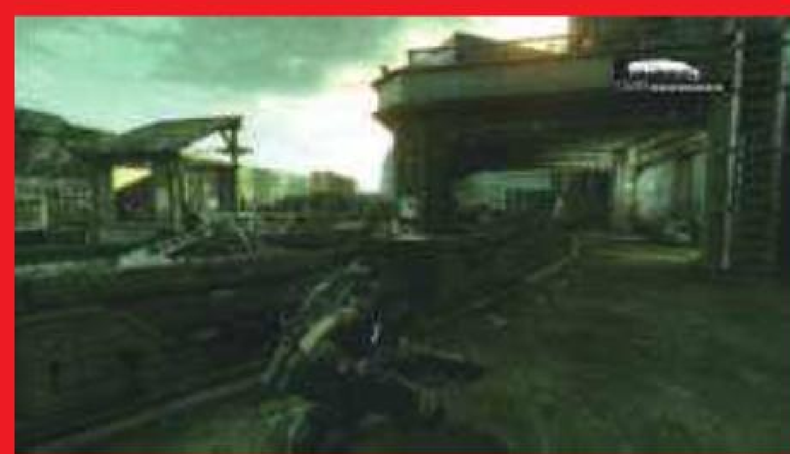
乘“空中缆车”的途中会遇到敌人的袭击，将他们消灭后开始营救蒂奇。

这里的战斗可以拿到不少机械弓，是这里的主要战斗武器之一。敌人比较分散，也可以考虑用近身散弹枪来打。

在其中一间着火的公寓中，沙发下面可以找到**收藏品“老旧杂志”**。



第四章 杜绝后患



一开始按轨道附近的机关，可以躲在轨道掩体的后面一路杀过去，既安全，又直捣敌人的要害。门前的战斗可以直接从左边杀过去，战斗完后可以在地上捡到不少榴弹炮和机械弓。

继续前进，会遇到敌人释放出的蜈蚣百足兽，这种敌人可以从后面一节一节的将它消灭，打它的头部会让它暂时停止行动。过程中会有狙击的敌人出现，使用机械弓清场即可。在这个场景右边，大量集装箱堆里可以找到**收藏品“小道消息”**。左边可以找到榴弹发射器。

第五章 一路顺风

这里的分歧只是先后顺序，选哪个都一样。

先去找燃料，这里一开始的战斗推荐走右上方的路线，上去可以拿到手雷，并从侧面干掉不少敌人。离开场景开门前向右后方走，集装箱堆旁边可以找到 **#12 士兵籍牌**。

下一个场景中的战斗可以在右边拉开开关，在里面找到银背机甲，乘着这个清敌效果不错。之后在海岸与船上的敌人战斗，先按下机关，这样又可以靠着移动的铁轨来到右边，按下开关就可以杀到船上面了。建议将机甲银背开上来，一会儿有用。上去后继续战斗，在左边可以找到迫击炮，建议先别用。进入房间拉机关，在这个房间内可以找到黎明之锤，拉开机关后敌人来袭，



这时可以用迫击炮轰掉大量敌人，等掠夺兽一出现就用黎明之锤干掉它。两个强力武器用完后就继续坐上银背机甲干掉剩下的敌人。

继续找潜水艇转子，在战斗中面对两个机枪台，可以将场景中的两个油桶推过去直接引爆。战斗完后可以在场地中找到榴弹发射器，建议先保留。继续前进，上去后战斗中往左边走，进去可以找到**收藏品“公告”**。



在这里的战斗可以找到盾牌，举着它可以轻松用手枪干掉大部分敌人。上去后找到装卸器，搬运转子，路上会遇到掠夺兽，使用榴弹发射器 2、3 炮就能搞定。

护送潜水艇的途中没有压力，注意援护下面的队友。打开大门会

TIPS 敌人也会使用电锯，在双方都使用电锯对决的时候，需要连点 B 键才能成功锯掉对方。

迎接两波敌人，在第二波敌人中有掠夺兽。玩家身后有重型狙击，还可以在左边的房间中找到火神炮，里面还有**收藏品“承包商报告”**。

接着面对手持两把高刚手枪的新敌人比较困难，这种敌人需要击倒多次才能彻底消灭，可以趁其咆哮的时候过去在它身上插个破片手雷。平时可以用地上的榴弹发射器轰，这个场景还会出现百足兽，同样用高刚手枪打头让他它停止行动，最后从后面一节一节消灭它。这个场景中的敌人会从固定的四个地点出来，可以预先插好雷。

第六章 海底坟墓

海里的景色真是美不胜收，本章也属于轨道射击，主要消灭水中的敌人，别忘了潜水艇的炮也是可以按 RB 键迅速恢复的。到后面会遇到巨型海怪，需要用炮打它口中的弱点，同时要击破沿途出现的鱼雷。最后遇到的鱼雷发射装置，建议不要按 LT 的情况下将飞过来的鱼雷击破，注意高难度下连挨三发鱼雷便会 GAME OVER。



[场景 5]

第一章 远离家园

庭院的战斗由于敌人都是使用机械弓，所以玩家不妨也一样使用这个武器做主力，战斗完后可以在地上捡到很多。从左边突进，直到来到有列车的场景，这里的战斗可以从右边直接干掉机枪台，或者扔个手雷过去事半功倍。这个场景中面对列车，最左边可以找到**收藏品“迎新手册”**。

下一场景中我们可以找到银背机甲，沿路的敌人都可以用机甲干掉，掠夺兽出现后就改用按 A 之后的大炮攻击。

在下一个战场的右边有机枪台可以用。全灭敌人后前方有迫击炮，需要从左边的山洞移动过去。乘着银背机甲进入这个山洞，踢开一扇门后可以找到**收藏品“突击方案”**。之后可以在下一战场上找到迫击炮，有了它可以直接轰掉从大门出现的敌人。最后在穿越铁道的时候注意速度要快，不然要被火车压死了。

第二章 断电行动

搭乘货梯到顶楼前可以在右边角落里找到开关，按下后可以找到银背机甲。



电梯坏掉后，走有数字 3 的通道，有一扇门是可以用银背机甲踢开的（旁边有骷髅标记），里面有榴弹发射器和 **#13 士兵籍牌**拿。

下雨的场景中战斗，掠夺兽可以用机械弓和榴弹炮打。这里的主力武器仍然是机械弓。乘电梯上去后，在中间桌子旁边有个按钮，按下后旁边会出现**收藏品“原理图”**。

上去之后的战斗可以利用旁边的屋子躲避敌人的喷火器，在其中一个房间内还有之前的足球游戏机。在需要关掉 3 个发电机的地方战斗，不建议使用喷火器，还是离敌人远点好，在其中一个房间内可以找到榴弹炮。

最后关闭冷却装置的场景，这里的敌人比较难缠，后面还会出现持双高刚手枪的敌人，好在这个场景中的手雷不少，用来对付它们效果不错。将冷却装置全部关闭后开始跑出这里，路线比较单一。在最后会遇到一个重型敌人，不要慌，用高刚手枪直接扫死即可。



第三章 残破乐园

这里的场景很美，可惜末日期间，战士们无心欣赏美景。这里的战斗主力武器仍然是机械弓，在弩炮兽的地方，可以用它将敌人的飞艇全部击毁。

进入城堡内部时，左转直走，地上有一处地板是凸起的，走过去



按 X 键踩开，可以拿到**收藏品“财物”**。

使用弩炮兽攻击水坝只要三次即可搞定，注意先将有威胁的掠夺兽干掉。进门后的雕像一打就碎，雕像旁的桌子上有**收藏品“日记”**。

在接下来的战斗可以走右边，居高临下用机械弓战斗。这个场景面对敌人出现的方向，最右边可以找到 **#14 士兵籍牌**。下一场景中有飞船在上面干扰，从左路走，这里的敌人较为集中，可以用手雷统一歼灭，路上还可以拿到火焰雷。

第四章 毁灭边缘

一进门正对面就有个雕像**收藏品“纪念公告”**，再明显不过了。这个场景右边桌子下面可以找到榴弹发射器。乘电梯上来后旁边的电梯按钮可以按，按下之后里面墙上可以找到**收藏品“公告”**。

接下来的战斗小心敌人的迫击炮，尽量躲在房檐下等迫击炮打完再杀过去。在保护杰克的时候，一圈的掩体里有个幕丘机关枪，还有火焰雷，这里高难度下建议不要在这圈掩体内打，冲回刚才过来的那条路线，躲在那里攻击敌人会安全很多，可以在将敌人清除的差不多了以后，再进去用幕丘扫射。

第五章 登高向上

一开始就是一场恶战，这里敌人很多，需要做足持久战的准备。楼上的中央掩体后面可以找到迫击炮，会给战斗带来不少帮助。最后会有掠夺兽出现，使用捡到的机械弓和榴弹炮制服它。建议把迫击炮运到电梯这边，一会儿有用。等电梯的过程中敌人再次来袭，这次可以用迫击炮全部轰杀，坚持一会儿后电梯就到了。

上电梯的过程中险象环生，之后来到有多个楼梯的场景，最下层沙发附近可以找到**收藏品“宣传手册”**。在消灭一批敌人后在楼上会遇到米拉女王，这次和她的交手仍然以躲避为主。米拉女王每次的照射都需要躲在掩体后面，算好时间来到下一个掩体，到楼上切断 3 条吊灯的绳子即可结束战斗。

电梯到达后往右边走，会看到红色骷髅标志，打碎街机旁边的箱子可以找到 **#15 士兵籍牌**。

之后的战斗从右边的门进入里面，在房间内可以找到一把重型狙击枪。全灭敌人后左右两边的门各有一个开关，全部拉下后即可通过这里。找到马库斯的父亲后，在这个房间望远镜旁的桌子上可以找到**收藏品“菲利研究”**。救出父亲后的战斗利用门口的那架机枪台即可将敌人全灭。

第六章 审判日

最终 BOSS 在最高难度下还是比较难搞的。前几个回合只要躲在柱子后面不要被 BOSS 的激光照射到即可，否则会瞬间倒下，在柱子后面躲避的时候可以进行上弹。BOSS 的弱点在口部的位置，这场战斗的难点主要体现在后期敌人援兵出现的情况下，一定要第一时间消灭掉，否则子弹用完后就会陷入相当被动的局面。BOSS 在被打下来后需要换上黎明之锤，对着其猛轰。黎明之锤最好在 BOSS 下来后再去拿，平时还是一把骑兵突击步枪和一把雷暴枪比较保险。BOSS 到后期还会飞到马库斯父亲的塔山去“拆台”，这时一定要猛射其背后发光的弱点，否则的话它会将马库斯的父亲杀死并强制 GAME OVER。使用黎明之锤 4、5 个回合就能干掉它。

TIPS 游戏中的剧情部分可以按 BACK 键跳过，平时场景移动中的对话也可以按 BACK 键强行中断。



《无尽传说》是今年以来笔者最满意的日式游戏，没有之一！在《传说》系列”十五周岁生日之际，NBGI用《无尽传说》的超高素质圆满地举办了一次盛大的生日PARTY，作为铁杆传说饭，笔者相当满意。具体的评论已经在黄金眼中说的比较详细了，这里再额外说一点不满：个人十分，十分不满意目前的这个结局，强烈希望NBGI重新考虑制作一个真结局！



无尽传说	NBGI	角色扮演
PS3 テイルズ オブ エクシリア		日版
2011年9月8日	1人	6870日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

攻略透解 GUIDE THROUGH

文 金馆长 协力 莱雅 美编 NINA

按键操作

非战斗操作	
按键	作用
左摇杆	移动
右摇杆	变换视角，取得世界地图后，R3键为开启世界地图
△键	开启状态菜单
□键	开启小地图
×键	取消/慢走/搬运可以搬运的物体（特殊标记的铁箱或者中空的铁笼等等）
○键	确认/对话/调查/进行地图动作
SELECT键	触发SKIT对话
START键	开启主菜单
R1键	按下R1键会在屏幕右上方显示当前主线任务目标
L1键	视角回中

战斗操作

按键	作用
左摇杆	移动，L3键为发动调息（アピ—ル）
右摇杆	使用设置在右摇杆各方向上的术技，R3键为战场换人
方向键	切换共鸣对象
△键	开启战斗菜单
□键	防御
×键	术技攻击
○键	普通攻击
START键	战斗暂停
R1键	选择目标
R2键	发动共鸣技
L1键	（在漆黑之翼处取得道具后）使用设置L1+方向+X键上的术技，L1+方向键为切换手动操作的角色
L2键	自由移动

系统解析

基本系统解析

能力与技能

基本能力

本作的基本能力分为如下几类：

1. 腕力：顾名思义，与物理攻击力有关的能力，腕力高低对物理攻击力有很大影响，对物理防御力有小幅影响。除此之外，腕力越高，物理攻击造成敌人的硬直越大，也越容易打破对手的刚体。



2. 体力：与腕力比较类似，都属于肉弹战的能力，体力高低对物理防御力有很大影响，对物理攻击力有小幅影响，除此之外，体力越高，越不容易被破防，同时刚体效果也越强。

3. 敏捷：影响战斗效率的能力，对战斗中的移动速度有很大影响，同时对物理攻击力和物理防御力有一定影响，而且影响逃跑所需的时间。

4. 器用：器用对基本能力数值影响不大，但是可以影响到战斗效率。器用高低对会心一击率和致敌气绝的

© いのまたむつみ © 藤岛康介
©NAMCO BANDAI Games Inc.

能力有很大影响，同时对魔法攻击力和魔法防御力也有一定影响。

5. 精神：抵御外界魔法攻击的能力，属于魔法师必修能力，精神高低对魔法防御力有很大影响，对魔法攻击力力有小幅影响，除此之外，精神越高，对于异常状态的抵抗力越强。

6. 知性：简而言之就是使用魔法的天赋，决定了魔法效果的强弱。知性高低对魔法攻击力有很大影响，对魔法防御力有小幅影响，除此之外，知性高低还能影响属性攻击给对方附加异常状态的能力。

7.SP：即技能点数，非战斗能力，影响可以装备的技能多少，关于技能的解释详见下面的条目。



技能的装备与效果

本作回归了《薄暮传说》的技能装备系统。通过消费 GP，可以习得各种各样的被动技能强化我们各方面的能力，技能系统画面请看右图。

技能的效果多种多样，不仅仅是提升能力，还有可能改变角色的战斗方式或者特化角色某一方面的特点，可以说，角色能力的强弱除了基本能力之外，技能也是非常重要的一个环节。技能的习得除了通过下面提到的**リリアルオ－ブ**之外，部分特殊技能需要找到对应技能书才能习得。

技能分为如下几类：

1. アクション：只有在做出动作的时候才能发挥作用的能力，比如让前冲带有攻击判定的**アサルトステップ**。

2. サポ－ト：被动发挥作用的技能，比如让无论敌我的魔法都失去效果的**アンチマジック**。

3. パラメ－タ：提升能力的技能，除了提升一些基本能力的技能之外，一些增加获得经验值或者能力成长类的技能也归在这里。

习得了技能之后，要到状态菜单的“**スキル**”菜单中装备才能发挥作用，而装备技能需要消耗 SP 点数（当然，卸下技能 SP 值会原封不动还给你），不同的技能有着不同的点数，一般来讲点数比较多的技能都比较强力，但是并不代表实用性一定比点数低的技能强。

技能和本作的新系统“共鸣”密不可分，如果大家在技能的名字后面发现一个绿色标记的话，那么就表明这个技能是共鸣术技，也就是说，这个技能的效果可以传播给和你共鸣的队友，两人共享技能的效果，比如上图中的**ストレングス**，效果是腕力 +5%，那么如果习得这个技能的裘德和蜜拉共鸣的话，蜜拉的腕力也会上升 5%，而且这个影响是相互的，也就是说蜜拉习得的类似技能效果也可以传播给裘德，如果两人学会了同样的技能，那么效果也会叠加。

技能装备心得

个人认为最优先装备的能力应该是那些几乎相当于系统一部分的能力，这也是本作比较坑爹的一点：有一些东西明明可以放在系统里直接给你，却非要放在技能里让你学习，比如说**マジックガ－ド**（按□ + 下方向可以防御魔法攻击）这种技能，以前都是直接搁在系统里给你的，最近几代却都要学习才能使用……所以这种技能应该优先装备，其次是那些角色独有的技能，比如说艾丽泽的**ウイザ－ド**（**ティポ** ON 状态下术的效果 1.5 倍），这些技能可以将角色的特性更好地发挥出来；然后是那些能够让我们的战斗变得更加轻松的技能，比如说 HP **ゲイン**（击破敌人回复 HP）之类的技能；之后是各种提升能力的技能，包括基本能力提升和属性抗性等等。

能力成长

本作的能力成长相信大家都很熟悉，对，就是《最终幻想 XIII》那种“走盘子”，不过在这里，它的名字叫做“**リリアルオ－ブ**”。

这也是本作惟一的成长方式，基本能力成长、技能习得、术技习得都需要靠**リリアルオ－ブ**来完成。

这就是我们的**リリアルオ－ブ**了，看上去很像……嗯，我相信大家应该已经听过这种说法了……蜘蛛网。为了方便，我们这里还是叫它“蜘蛛网”吧。

在蜘蛛网上有各种各样五颜六色的节点，而这些节点代表着角色的能力，而升级之后获得的 GP 点数也是点亮这些节点用的。不过，点亮节点是有一定次序的，具体来讲就是：“不能点亮任何孤立的节点。”，也就是说你要点亮的节点周围必须有一个已经点亮的节点，所以，学习能力是有次序的，低难度或许随便学学无所谓，在本作讲究秒杀的高难度下，先学什么后学什么就比较重要了。



可能大家还注意到了，有一些节点旁边没有线连着，而是在线与线之间的方格里，也就是说这些节点并不能直接点亮，需要先点亮该节点前后两条“蜘蛛丝”上所有的节点才能习得位于中间的这个节点，而这种节点一般都是技能或者术技，非常重要，所以在走盘子的时候建议大家一个方格一个方格地走，这样才能保证尽快习得实用术技和技能。

如果大家仔细数数初期的蜘蛛网上的节点，那么可以发现，大概升到十几级，就可以把所有的节点点亮了，所以，**リリアルオ－ブ**是会成长的。大家可以观察那些在蜘蛛网中间的节点，其中或有一个节点上面有一个巨大的外框，习得这个技能之后，再习得任意同一层另外两个技能就可以扩张**リリアルオ－ブ**了，虽然说可以一路剑走偏锋在初期就把提升某项能力到极端，再低难度下这么做无所谓，但是在高难度下由于战斗情况极为复杂多变，能力太过极端的话很可能在面临某些情况时陷入苦战，提升能力建议稳扎稳打，先尽量习得一层的所有能力之后再向下一阶层学习。而扩张到一定程度后，还会出现第二个蜘蛛网……学海无涯苦作舟，刷吧，同志们……

另外提醒大家的是，升级获得的 GP 点数不一样，一开始比较少，随着升级会越来越多，中期最多，然后再升级获得的点数就会下降，当然，如果一直保持升序的话，也许七八十级就能学完两张蜘蛛网……

如果大家比较头疼规划升级的话，按 SELECT 键 AI 就会自动帮你完成升级，AI 的套路是优先发展该角色的优势能力，并且以扩张蜘蛛网为主。



剧情梗概 本来馆长写了个超过十万字的剧情小说的，可惜没页数了，只能把主线剧情的重要事件放在这个剧透角里了，如果不想被剧透的话就不要把书倒过来看。

能力成长心得

除了建议优先走方框学习技能和术技外，比较重要的一点就是这种成长方式的自由度很高，在不脱离角色基本战术的情况下可以更自由地培养角色，以男主角裘德举例，他以近战为主，招式快，而且招式连贯性很好，他最得意的能力是敏捷，不过如果能够对腕力加以适当培养的话，那么他简直就可以成为一个兼具速度和力量的堡垒，开战后利用高敏捷跑得快的特点冲到敌人面前，然后在一口气造成重大伤害，这样实用性会高很多。

商店等级



本作对历来几乎一成不变的商店系统来了个革命性的更新，原来经常发生的攥着大笔钱却无处更新装备的情况再也不见了，因为本作装备更新不再是新到一个城市才进行更新，而是可以随时更新，而更新的主动权就在你。

这就是本作商店的菜单了。除了基本的买卖装备外，大家可以看到多了一项“开发”。开发就是提高商店等级的过程，等级提高了卖的东西的数量和质量就会上升，所以理论上本作的商店可以看做完全都是一样的，全世界的商店卖的东西完全相同。

而提高商店等级的办法有两种，一种是直接砸钱，一种是通过提供素材的方式。本作没有合成系统，素材除了有一些可以用来完成支线任务外惟一的作用就是提升商店等级。商店等级跟人物等级一样，每升一级就需要达到相应的点数，而每种素材都有一定的点数价值，这点可以在素材的道具说明中看到，比如下图这个神兽の毛价值现在就是 2460 点。

除了素材本身的点数，决定提供给商店的素材最终点数的还有一项，就是素材倍率，可以在商店升级画面中看到，目前已知倍率最高为 3 倍。在高倍率下使用高价值的素材会起到事半功倍的效果。

提升商店等级的心得

因为三倍倍率很难遇到（貌似笔者两周目只遇到了三次……）所以不妨把那些高价值的道具留下来等待高倍率，而低价值的道具就随手扔给商店，积少成多。而最后一类道具的素材倍率是不会变化的，完全不用留意……



地图动作与素材采集点



地图动作很好理解，无非是上山钻洞爬树上墙……比较特殊的有两个，一个是钻洞，在连接城市的街道上一般都会发现洞窟，钻过去的话可以拿到隐藏的宝箱。而另一个是拉拽，铁笼或者上面有标记的铁箱是可以拉拽的，一般也是用作取得宝箱。

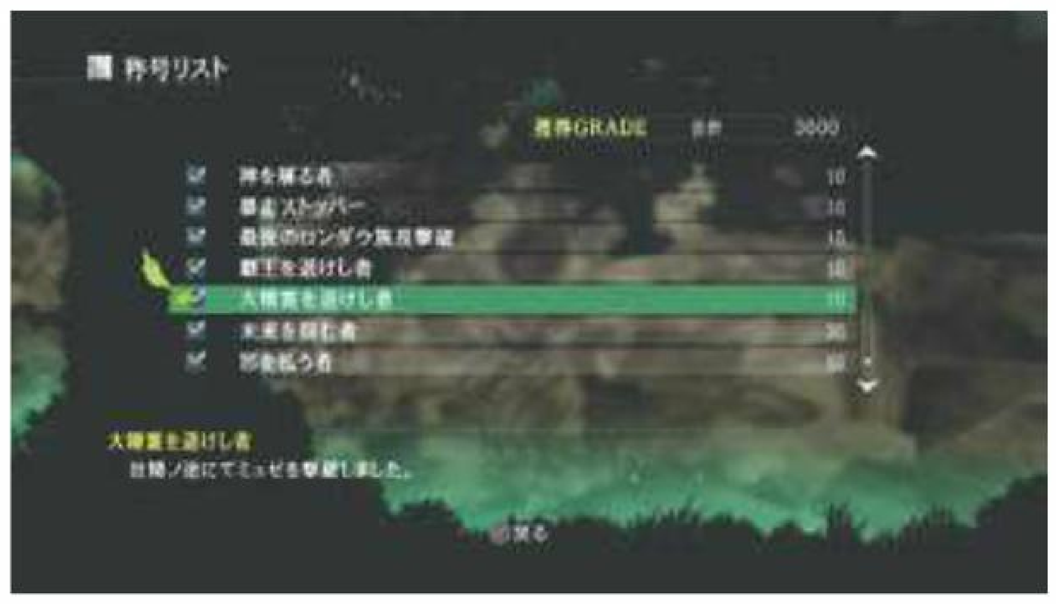
而素材采集点的概念更好理解，就是地图上（无论城市中、野外、民家还是迷宫里都有）那些调查了可以获得素材的东西，这次素材点有两种表现形式，一种是光点，一种是地上的布包，光点基本上都是获得素材，而布包中不只有素材，还可能放着钱。



关于探索点的心得

除了获得素材，发现收集点的数量和称号还息息相关，获得奖杯的话需要调查出 800 个探索点，处于篇幅考虑不太可能往杂志上放地图，不过可以告诉大家一个顺口溜：旅馆窗台床旁边，城市角落多有点；草丛孤树独立石，迷宫过道和房间（自己编的，编不好见谅……）。

称号与GRADE



本次的称号系统和 GRADE 值系统也是大改革，称号第一次与人物能力完全脱离了关系，而通关后用来购买各种奖励要素的 GRADE 值也与战斗本身脱离了关系。于是，这两个离经叛道的家伙紧紧地贴在了一起。

是的，本作中称号就是 GRADE 值的惟一来源。

看图可知，称号本身有一定的 GRADE 数值，而获得称号就相当于获得了 GRADE 值，由于和战斗完全没有关系，所以本作不能单纯地刷 GRADE 值，相对来讲技术含量高了不少。而且可以告诉各位玩奖杯的玩家们，本作的奖杯也基本上是对应着称号来的，而且，哪个称号对应奖杯都给你明明白白指了出来。

称号获得心得

部分称号进度可以多周目继承，因为本作是双主角的，如果想了解故事全貌至少玩两遍，所以没必要太着急，大部分的积累型称号都可以这么获得，同样，GRADE 值也可以多周目继承，而且很厚道的是你花掉的部分在下一周目开始继承的时候还会还给你，有这等售后服务，还犹豫什么！

装扮

装扮没有自己单独的菜单，而是和装备在同一个菜单，进入装备画面，控制光标往下走就会翻页进入装扮画面。同时也可以在这里换衣服什么的。装扮用的道具主要通过分支任务以及收集秘宝获得。

料理

本作的料理系统非常接近《星之海洋 4》，料理的作用不知是在战斗后回复或者附加状态，料理发挥作用的时间是在战斗中，非战斗时候吃下料理，在后面的数场战斗中会发挥作用，料理的作用多种多样，战后回复、增加

剧情梗概 少年莱德在寻找自己失踪的导师过程中遇到了自称精灵之王马克斯维尔的少女蜜拉，在寻找导师过程中发现军方在抽取活人的玛娜制作兵器库尔斯尼克之枪。

战斗收益，提高能力……等等，料理的效果只能存在一个，吃下新料理的话会覆盖掉旧料理的效果。料理分为并、大、特三种型号，只有持续时间的不同，效果没有差别。

战斗系统

交战



本作的敌人都是可见的，战斗开始前从适当的位置接触敌人可以获得好处，从侧面接近敌人的话敌人会受到一点伤害，从后面接触敌人的话敌人开战就会损失一半HP并且进入气绝状态，而被敌人从后面接触进入战斗的话会被敌人包围住，如果附近有两组敌人，还会进入连锁战斗，战斗中出现敌人增援。

不过本作敌人AI比较高，只要是跑着过去的，那么它必然会发现你，想要偷袭的话就需要从后面按×键慢慢走过去，不过这么做一是很慢，二是只要它一回头，还是能看见你，前功尽弃，这里教大家一个方法，首先故意让它发现你，然后立刻转头跑，追一阵之后敌人的头上会冒出叹号停止追击，这时候他们会有一个超长的呆滞期，轻轻松松就可以从后面偷袭，如果还觉得麻烦就绕着树或者石头转圈好了……

基本战斗系统

本作的基本战斗系统和《薄暮传说》以及《圣恩传说》没有本质上的区别，都是经典的LMBS系统，玩过3D化之后传说的朋友可以很快上手，这里只做一点提醒：

很多人以为本作没有《圣恩传说》中非常好用的瞬步，其实不然，本作还是有一种变形瞬步的，不过效果劣化了很多，基本上只能用来边躲避边攻击，而没有其他效果，使用方法是装备技能**ム－ヴィングアサルト**后按住L1发动普通攻击，角色会边在敌人身边绕圈边打……基本上……除了动作，简直没有一点像瞬步的地方啊……

AC与TP

AC，就是行动点数的缩写，手动控制角色角色战斗画面头像边上的数字就是当前AC的多少，除了基本移动之外，每行动一次都要消耗AC的，比如攻击、使用术技、□＋方向键前后的前冲、后退……等等，而行动一旦停止（自行停止行动或者AC值为0被动停止行动）的时候AC就会恢复为最大值。AC的最大值可以通过技能（**エクシード**系）和饰品来提升，由于所有行动都需要消耗AC值，所以提升AC值的技能应当先行装备。



而TP就是使用术技的时候消耗的点数了，TP和系列其它作品的设定没有什么不同，TP回复的方法很多，吃药、装备技能后消灭敌人、和艾丽泽共鸣吸取、按L3键进入调息（**アピ－ル**）……等等。

自动使用道具

战斗中可以设定角色自己使用道具，可以根据不同情况使用道具，看起来与之前某些作品的料理比较像，但是严重建议在战术设定中关掉，《传说》系列”道具数量有限，关键时刻手动使用道具才是正确的选择（不知道怎么关掉的玩家，请在战斗中打开菜单轻轻点击一下□键……）

角色特性

这是本作首创的，角色特性是指角色通过一系列特殊操作可以进入一种特殊的状态，这种状态是别人无法进入的，每个角色的特性如下：

ジュ－ド：集中回避

也就是俗话说的避一闪，只不过只有避，没有闪。操作方法也于避一闪类似，在敌人攻击到你之前使用□＋后方向的回避，男主角就会瞬间消失来到对方的后面，可以抓住对方硬直进行攻击。

看似很难，但其实用起来很简单，首先是判定并不严格，有效时间很长，看到出招再按也来得及，甚至可以原地防御看见出招立刻拉后，一样能够奏效，由于回报极大，所以可以积极使用。



ミラ：魔技



蜜拉的一些术技可以变化，比如ウインドランス，长按×键发动的话就是ウインドランス，而点击×键发动的话就是ウインドカッタ－，前者算术，后者算技，可以根据不同场合使用。

アルヴィン：チャ－ジ

剧情原因，埃尔文·银时不会使用术，而他在发动技之后长按×键可以进入枪剑合体的状态，在这个状态下不仅普通攻击的招式发生变化，而且技也会发生变化，比如他的虎牙破斩在枪剑合一的状态下就会变化为虎牙连斩，而在使用一定次数的技后，枪剑分离，状态解除，状态解除所需要的技的数量可以通过技能增加。另外值得提醒大家的是，进入枪剑合一的状态攻击距离微有增长。



レイア：活伸棍术

不愧是青梅竹马，连特性发动方式都和男主角一样，回避之后雷娅的棍子会发光变长，虽然仅仅有这么一个效果，但是雷娅的攻击范围本身就很大，再加长的话攻击范围绝不逊于某些范围攻击的精灵术，混战极为好用。



エリ－ゼ：スイッチングティポ

按下L3键进行调息的话（按下，不是按住），艾丽泽小公主就会在两种状态间切换。

ティポON：具体表现为提波趴在艾丽泽背上，这段时间艾丽泽的术攻击能力上升，而普通攻击在



实用技术 攻略透解

剧情梗概 蜜拉利用四大精灵的力量破坏兵器不成，反被夺取了四大精灵的力量，于是，为了帮蜜拉找回力量，他们和从军队手中救出自己的佣兵埃尔文一起回到了蜜拉的故乡精灵乡。

杖击的同时可以发射光弹。

ティポ OFF：具体表现为提波在艾丽泽周围浮游，这段时间艾丽泽的技攻击能力上升，在普通攻击的时候提波会自动追击，而在这个状态下艾丽泽咏唱术的时候提波会帮助艾丽泽抵挡数次敌人的攻击，相当于咏唱刚体。

ロ-エン：术后调率

简而言之就是术发动后调整术的性能，术发动后玩家们可以发现在术发生效果的地方会出现按键提示，照着提示按键的话就可以调整术的性能，比如范围和杀伤力等等。



战场换人

当我方成员超过四个的时候，战斗中可以按下 R3，这时候画面会变慢，而方向键上下左右会对应角色，按下对应方向的话就是决定要更换这名角色了，而这时候画面板转换，方向键对应后备队员，按下方向键就能完成换人，突然不想换人的话可以按下 R3 解除状态。

这个换人系统在情况危急的时候比较管用，因为本作的敌人回复手段比较多，有时候角色的 HP 不多了必须回复，但是又必须对敌人保持压力的时候，就可以通过换人来实现，换人还能实现一些即时战术调整，比如换雷娅上来给你加上属性攻击再把她换下去什么的……

共鸣

终于讲到最重头的系统了……

共鸣的特性

战斗中按下方向键就可以和对应的方向的队友进行共鸣，共鸣的两个人头顶上会有一条光线相连，而这两个人在战斗画面的头像也会闪相同颜色的光。

进入共鸣状态之后，进行攻击的时候两个角色会包夹敌人进行攻击，而在数段攻击后，和你共鸣的同伴会喊你的名字，同时身上发光，这时候按下攻击键还会发动范围、攻击力都比普通攻击强出一个档次的特殊攻击，除了特殊攻击，援护还有如下几种形式：

1. 援护防御，同伴帮助你防御敌人的攻击。

2. 背后保护，攻击绕到你身后的敌人。

这些，都可以称作“共鸣行为”，共鸣行为的发生是随机的，不可控。除了共鸣行为外，共鸣还可以让两名角色的共鸣术技共享，当一方获得回复的时候，另一方也可以分享部分恢复效果（初期 25%，可以通过技能提升为 50%），但是注意，一旦参与共鸣的一方角色死掉，那么共鸣会终止，即使救活后也是共鸣断开状态，所以复活之后记得重新建立共鸣。



共鸣支援效果

除了共鸣行为，每名角色还有一个独有的支援效果。支援效果只能在玩家控制的角色与该角色共鸣的时候由该角色随机发动。

ジュード：当玩家控制角色被打倒地的时候，他会冲过来给你回复 HP，当玩家控制角色阵亡的时候，也有一定概率帮你复活。

ミラ：当夹击敌人的时候，她有一定概率使出魔法阵让敌人固定不动，这个魔法阵判定非常强，不论对手刚体多强，或者对手正在出招，都能直接抓下来，可惜发动是随机的。

アルヴィン：当周围的敌人在防御的时候，会发动一招带红光的大范围横斩，立刻破防，由于本作的破防之后硬直比较长，这招实用程度不错。

エリーゼ：攻击时一定概率从敌人身上吸取 HP 和 TP 给玩家操控的角色。



ロ-エン：当玩家操控角色受到魔法攻击的时候，他会为帮玩家进行魔法防御，玩家控制角色可以自由移动。

レイア：当玩家操控的角色把对手打倒在地的时候一定概率从敌人身上偷取道具，面对很多会使用道具的敌方角色的时候，先偷取他们携带的道具是明智的选择，因为即使身上只有一个苹果果冻，一个十万 HP 的 BOSS 用了之后回复量也绝不是小数目。

共鸣槽与共鸣技



在战斗画面中大家可以看到画面左侧有一个长长的槽，这个槽就是共鸣槽，共鸣槽的增长是靠上文提到的共鸣行动的，只要玩家处于共鸣状态中，那么攻击行动都会导致共鸣槽增长，不同的行动增加的量不同，增加最多的是援护防御，几乎一下能加满一级。共鸣槽分为五级，当共鸣槽蓄满一级的时候共鸣槽顶端的标志会发出光芒，同时伴有特殊音效，而参与共鸣的同伴也会出声提醒，这时候就可以使用本作中新增的共鸣技了，注意，如果共鸣槽满了而不使用共鸣技的话，共鸣槽不会继续增长。

共鸣技的使用分为如下几个步骤：

1. 玩家操控角色使用可以共鸣的术技（每个角色只有一些特定术技可以和单个角色共鸣，而其他术技则是用来与别的角色共鸣的，在术技菜单中将光标指向术技之后按 R2 键可以显示可以共鸣术技的种类）。



比如，裘德的魔神拳可以和蜜拉的ウインドランス共鸣，使用魔神拳。

2. 使用术技后角色身上出现光圈标志，机会！

使用魔神拳后，身上出现标志。

3. 按下 R2，发动共鸣术技绝风刃！

发动之后有特写镜头，发动共鸣术技中我方角色的动作不会被打断，相当于加上了无限的刚体，但是仍然有可能受伤，另外共鸣术技发动之后随着动作不同，我方角色会进入不同位置，比如绝风刃中，裘德和蜜拉会紧贴在一起，那么无论当时他们两人身在什么位置，蜜拉都会被强制拉到裘德身边，这个设定有时候可以用来救急，比如说看到女主角被敌人乱军围住的时候……

剧情梗概 然而重新召唤四大精灵的仪式失败，不得已只能回去找那件兵器。经过千辛万苦，在同伴们的帮助下他们终于来到了制作兵器的国王那哈迪票西斯，击败国王后国王却被人暗杀。

OVER LIMITS、共鸣术技连击以及秘奥义



共鸣槽一共有五级，全部蓄满之后使用共鸣术技就可以进入 OVER LIMITS 状态，这个状态下可以进行共鸣术技连击以及实用秘奥义。

所谓共鸣术技连击，顾名思义就是在使用共鸣术技之后可以接其他的共鸣术技发动连击。而方法也很简单，就是在共鸣术技发动之后，角色身上会闪烁另一种标记，这时候使用另外一种可以和该角色共鸣的术技就可以了，比如使用绝风刃之后，裘德的三散华可以和蜜拉共鸣，绝风刃之后身上出现标记，使用三散华就会自动使用共鸣术技玄武散形成连击。这个过程说起来复杂，其实在第一个共鸣术技发动后连续按键就能发动了，而且共鸣术技连击中不需要击中敌人就可以往下连，不过，同一套连击里不能出现两个相同的共鸣术技，必须每一招都是不一样的，想两招无限循环的玩家们可以省省了。更为强大的是，还能换人连，比如绝风刃发动之后马上把共鸣对象换为埃尔文发动魔神拳，就可以在绝风刃之后连魔神连牙斩。



而秘奥义的设定说实话有些破坏游戏节奏，使用秘奥义的方法是在 OVER LIMITS 中使用奥义（每个角色在一周目的时候一般只有一个奥义，在第二张リリアルオ－ブ上学习，奥义一般学到之后在角色术技装备画面的最下方可以看到，比如裘德的卧狼咆虎），在奥义发动过程中长按○键，就可以发动秘奥义，老实说，我个人觉得如果是共鸣术技中按住○发动会更好些……

关于支线任务的一点说明：由于本作系统调整，城市里不是所有人都能对话的，只有头上带对话标记的才能对话，而头上带有叹号标记的话就说明可以触发支线任务，支线任务的触发数量关系到称号。

流程

序章动画后需要选择一位主人公进行游戏。

第一章

男主角路线　イル·ファン

可以自由行动之后顺着目前惟一能走的路进入医学院正门发生剧情。

剧情结束后顺着走廊来到第 5 诊察室。剧情结束后出门来到中央广场。走有记录点的那条路来到ラフォ－ト研究所 第二区画前发生剧情。

剧情结束后原路返回，再次发生剧情，之后进入了游戏的第一个迷宫：ラフォ－ト研究所 。

男主角路线　ラフォ-ト研究所



地下水道部分有两场教学战斗，建议按照要求一一完成，同时可以熟悉本作的战斗，地下水路有一些道具，记得回收。

从下水道最后一个场景的梯子爬上去，来到研究所第二区画。这里的敌人很弱，可以用来熟悉一下战斗，收集完所有的道具后从中间的平台上去到顶层，进入红衣少女刚才进入的房间发生剧情。

剧情后迎来一场必败的战斗，之后发生剧情，这次才是和 BOSS 真正开战。

BOSS：赤い服の少女

本战超级简单，原地不动看着女主角怎么秒杀掉 BOSS 即可。

战斗结束后出门，进行关于リリアルオ－ブ的教学，教学结束后先到本层那扇之前开不开的房间里拿取宝箱，之后回到该区域最下层，这里可以借助近乎无敌的蜜拉大护法的力量来多消灭些敌人以获得经验值和金钱。通过场景西边的门来到ラフォ－ト研究所第三区画。



回收场景中所有的道具后（别忘了搜刮这里顶层的实验室）。从本层惟一的出口出去发生剧情。

支线事件

支线名称	支线地点	完成方法	支线消失时间
ジュードの噂	王都医学院学生栋 通路	在走廊拐弯处可以看到剧情	赶往ラフォ－ト研究所后支线消失
リ－ゼ・マクシアの循环	王都医学院 学生课窗口 右上角	自动触发剧情，女主角可以在第二章回到这里的时候触发	无
精灵术失败	学术研究地区，一走进去，往东北方走就可以直接看到了	自动触发剧情	赶往ラフォ－ト研究所后支线消失

女主角路线　イル·ファン

比男主角简单多了，遇到有人拦路直接四大精灵伺候，来到研究所第二区画后直接上到顶层。进入实验室发生 BOSS 战。

BOSS：赤い服の少女



和男主角路线略有不同的是，此处是我们手动操作蜜拉秒掉 BOSS……

战斗结束后从场景西边的门来到ラフォ－ト研究所第三区画。接着出去触发剧情即可。

剧情后可以欣赏片头动画，男女主人公的片头动画可是略有不同的哦。

剧情梗概 同时帝国入侵，敌国国王盖亚斯也想夺取库尔斯尼克之枪，混战中枪被发射了，结果却招来了异世界的士兵，众人在猛烈的攻击下走散。

女主角路线　イル·ファン

上岸之后来到中央广场，和一名警备兵开战，蜜拉的能力大幅削弱不说，连攻击方式也退化为了“切洋葱刀法”，不过基础的精灵术还是可以使用的，本战就不要指着蜜拉能够起什么作用了，老老实实用裘德打吧。

战斗胜利后回到中央广场，这里的卫兵是可以打的，如果不想多事也可以不打，从北边的出口来到医学院前面，再往东走可以来到海港。

进入海港发生事件，直接来到**ア・ジュ－ル**。

イラ－ト海停

下船之后和面前的头上有叹号的女性对话接到支线任务，在城里补充些装备药品之后出城，顺着**イラ－ト**间道往西走可以发现湖边盘踞着魔物，上去干掉他们。顺带一提，蜜拉在这里终于告别了切洋葱剑法，普通攻击可以连招了。



出门后进行关于共鸣战斗的教学，建议好好学习一下，这是以后战斗的关键。从该区域西边的出口出去。来到湖边，会自动与任务需要讨伐的怪物战斗，战斗中会出现关于OVER LIMITS的教学。

消灭掉怪物后回到**ア・ジュ－ル**领赏。赏金2000块加上一个**アイテムポ－ル**，现在自动使用道具的系统开放了，不过强烈建议关闭，因为NPC的AI实在是以败家为己任。

发生蜜拉倒地的剧情后去道具屋旁边的宿屋住一宿即可继续上路。

宿屋出来之后在门口找埃尔文对话出发，出城之后直接走右边的路，穿过**イラ－ト**间道北部，来到**ハ・ミル**村。这时候不要急于发展剧情，回到**イラ－ト**海停的话还有三个支线任务可以做，三个人物分别是地图最左边的商人，地图中央的穿招待服的男子和剧情中给你支线任务的那位女士，以后经常回到之前去过的城市确认有没有支线任务是常规作业。

支线事件

支线名称	支线地点	完成方法	支线消失时间
秘传の味	イラ－ト海停	去宿屋的料理店买个サイダ－饭，型号不限，拿给他	无
フル－ツ商人	イラ－ト海停	需要パレンジ，需要进入ハ・ミル的物置小屋地下室触发蜜拉喝酒剧情，需要相当靠后才能触发剧情	无
魔物退治の误算	イラ－ト海停	去刚刚打倒三个杂兵的地方，继续打杂兵，然后回去报告	无

ハ・ミル

回到**ハ・ミル**村，在村东部的左下方可以找到谜の宝珠，开启海贼王的秘宝系列收集任务。之后就可以去村长家里休息了。

休息完后从村子西侧的出口出去，来到**ガリ－**间道东部，向**キジル**海瀑进发。

ガリ－间道

这里的敌人能力有所上升，尽可能通过背袭的方式进入战斗。第一个场景需要从地图西边出去来到**ガリ－**间道西部。不过在进入西部前可以在地图西南方的一棵树上发现一个海贼的秘宝。

西部同样有一个海贼的秘宝，位置就在东南部的凸起位置附近的岩石上。拿到之后就可以往西走进入**キジル**海瀑东岸。

キジル海瀑

キジル海瀑东岸只有一条路可走，沿路来到**キジル**海瀑中央，来到中央后先不要攀岩石上去，而是先钻过面前的岩洞，钻过岩洞之后在右手边的巨石上可以拿到拿到海贼王的秘宝。

拿到秘宝后就可以攀岩石上去了，穿过这个场景来到**キジル**海瀑泷下，发生BOSS战。

BOSS：グレ－タ－デモッシュ

战斗开始时会进入关于共鸣术技连击的教学，教学结束后更可以无视共鸣槽直接进入OVER LIMITS状态，可以借机使用共鸣术技大幅削减BOSS的体力，BOSS虽然用普通攻击无法打出硬直，但是利用蜜拉的火魔法攻击它的弱点的话，会起到事半功倍的效果。BOSS的攻击能力并不强，比较有威胁的招式是喷射攻击和水系魔法，喷射攻击前有明显提示，想躲避的话记得尽量不要站在BOSS面前即可，而看到角色脚下出现白色光芒立刻防御可以有效降低水系魔法的伤害，至于另一招吐泡泡攻击，看到它手舞足蹈要发招的样子，从容地跑开就可以了。

战斗结束后爬上藤蔓来到西岸，西岸的东南方有一个放有**ライフボトル**的宝箱，附近的山岩上可以发现一个海贼王的秘宝。拿到秘宝后就可以直接出去了，我们终于到达了精灵乡**ニ・アケリア**。

ニ・アケリア

我们要帮助蜜拉寻找四块世精石，他们分别在如下位置：

世精石・风：民家1的附近的祭坛，顺便附近还能接到一个支线任务。

世精石・地：民家1附近靠近村口的祭坛。

世精石・水：村中有一座小桥，小桥的一边有一条石子路，跳下去就可以找到。

世精石・火：宿屋门口的祭坛。

拿到全部世精石后，从西南方出口出去进入**ニ・アケリア**参道，进去之前可以在通向参道的大门前和老人对话领取支线任务。

支线事件

支线名称	支线地点	完成方法	支线消失时间
参道の魔物	ニ・アケリア 北东部出口处	打倒四个杂兵魔物	无
ミラへのお供え	ニ・アケリア 风世精石旁边	抜け壳x1，去参道打蝴蝶可以拿到	无
おいしいもの	ニ・アケリア入口处	ナップルx1，在ハ・ミル民家中调查装苹果的箱子可以拿到	无
マクスウエルの传承	ニ・アケリア入口处	和主线有关的纯对话剧情	无

ニ・アケリア参道

如果接了门口老人要求消灭魔物的支线任务的话，来到地图西南角，这里会看到目标魔物，不过更重要的是，在这个平台上的一块巨石上可以发现一个秘宝。

拿到秘宝之后就可以从西边的出口出去来到参道西南部，这里中央耸立着一块巨大的石壁，石壁的南侧有一个凹进去的地方，这里可以找到秘宝，搜刮完这里的道具后往西走来到**ミラの**社。





剧情梗概　经过蜜拉解释，众人知道他们所在的世界断界层是为了保护精灵而在两千年前和外界隔离开的，而外界由于精灵死亡，就选择进攻这里夺取玛娜，联合盖亚斯击败侵略者后蜜拉为了保护大家用尽玛娜消失。

ミラの社

祭坛门口发生剧情。

剧情结束后埃尔文暂时离队，裘德和蜜拉需要赶回到**ニ・アケリア**村。和埃尔文回合后来到村子西南方的宿屋，和村长对话。之后出村，在村口和小女孩对话可以接到支线任务，出村后埃尔文再次加入，同时世界地图系统开启，免去了我们很多的奔波之苦。

支线事件

支线名称	支线地点	完成方法	支线消失时间
巫子イバル	ニ・アケリア 左上角出口处	纯对话	前往バ－ミア峡谷后支线消失

ハ・ミル

利用世界地图回到**ハ・ミル**村，来到村子东部发生剧情。

男主角路线

来到村子东部房间的地下室和谜之小女孩对话。回到村子西部，剧情后谜之小女孩艾丽泽成为同行者（非战斗同伴）。

女主角路线

去村长家里找村长对话。

支线事件

支线名称	支线地点	完成方法	支线消失时间
ハ・ミルの人々	ハ・ミル 出村子之后马上再进去	纯对话	无
ああ、ブウサギ	ニ・アケリア 与商人身后的两只猪对话	纯对话	无



サマンガン街道

回到**イラ－ト**海停，上船后和船员对话可以到达**サマンガン**海停。补给一下之后从西南方的出口出发去**サマンガン**街道。走到一半发现收费站（……），于是几人决定绕道树海。从附近的藤蔓爬上去进入树海。

支线事件

支线名称	支线地点	完成方法	支线消失时间
宿屋への届け物	サマンガン海停	到达カラハ・シャ－ル后在宿屋里找女性对话	无
ティポの家族！？①	サマンガン海停	来到台阶下右边自动剧情	无
暗跃する影たち①	サマンガン海停 宿屋	去宿屋住宿自动剧情	无
魔装兽①	サマンガン海停	出口自动剧情	无
之后分别在バ－ミア峡谷、バイカ－ル废坑、ザイラの森、ソグド湿道、ヘリオボ－グ基地和タタ－ル冥穴出现对应角色的魔装兽，打赢之后可以拿到魔武器，关系到隐藏迷宫的开放			
スゴウデの赏金稼ぎ	サマンガン海停 出口存档点对面的头顶锅盔的佣兵	讨伐サマンガン树界北部的魔物	无
阴がある女	サマンガン海停	给她一个毒针，在サマンガン树界的素材点可以获得	无
手配书①	サマンガン海停	在看板前自动剧情……	无

サマンガン树界



从这个场景靠北边的出口出去了，来到树海北部之后要留心地上的藤壶，踩上去会受到伤害，先来到地图西北方，爬到顶层之后可以在旁边的树枝上看到秘宝。拿到秘宝后就可以从南边的出口出去了。

来到树海南部，这里可以找到几个宝箱，搜刮完之后回到北部，在通往南部的入口附近可以发现一丛藤蔓，爬上去之后可以找到通向西南部的出口。在西南部往南走可以来到树海南部刚才上不去的地方。在该区域的出口处可以找到存档点，强烈建议在这里存个档。因为我们接下来终于要面对本作到目前为止最有分量的BOSS了。

沿路走几步就可以触发事件战斗，虽然动画里这家伙威风八面，不过战斗本身很简单，敌人不过是杂兵而已，秒杀之即可。战斗中艾丽泽加入队伍。

如果大家在**サマンガン**海停楼梯上那个头上顶了个锅一样头盔的佣兵那里接到了委托任务的话，就要先进入本场景靠南方的出口，在这里可以遇到他要我们讨伐的怪物，还有一个宝箱。

讨伐怪物的事情做完后就可以

BOSS：ジャオ

本战难度不低，因为加奥的招式基本上都有刚体，正面攻击的话无法在出招前打断他。战斗开始之后让NPC缠住加奥，主角和共鸣角色一起尽快清除两只助阵的狼，之后围攻BOSS。建议用裘德和蜜拉发动共鸣，然后进行角色切换，手动控制在BOSS身后的角色，争取尽快破除刚体。如果能在战斗开始前攒慢共鸣槽的话这里会轻松些，一看他举起锤子就立刻发动OVER LIMITS共鸣攻击的话能瞬间打掉他大量HP。如果不能及时打断刚体的话，一看他举起锤子就要马上让自己控制的角色远离BOSS，重整旗鼓再战。后期BOSS会召唤魔狼，如果此时BOSS的HP已经不多了，就不用管魔狼，直接干掉BOSS即可。

战斗胜利后直接来到**サマンガン**街道西南部，走西边的出口就可以来到**カラハ・シャ－ル**。北边的出口通向**サマンガン**街道北部，这里的东北方有个高台，高台上的某棵树上有一个秘宝，这个高台上还有个能爬进去的洞，里面有一个装有饰品的宝箱。

カラハ・シャ－ル

进城后发生事件，不过我们目前倒不急着找夏尔喝茶，还有一些事情要处理。

出城回到刚才与加奥战斗的地方可以找到秘宝。找到秘宝后回到城里，在东部市场区和某个路人对话可以开启漆黑之羽交易所系统。

做做支线任务购买补给品，然后就可以来到通过中央广场的南出口来到领主馆前了。进入领主馆发生茶会剧情后和在场所有人对话，剧情之后出门找埃尔文。



来到中央广场发生剧情，罗安加入队伍。补给一下之后就可以通过领主馆前广场西南方的出口出发去**クラマ**间道了。

剧情梗概 裘德等人来到精灵界找到真正的精灵之主马克斯维尔，这才知道蜜拉的使命不过是为了引出侵略者，是个诱饵而已。不过觉醒过来的蜜拉决定自己的使命就是拯救两个世界的人民。

支线事件



支线名称	支线地点	完成方法	支线消失时间
漆黑の羽	カラハ・シャール 道具店旁边	在采集点拿到的漆黑の羽可以在这里换各种物品，累计（包括已经消费的）得到的羽毛超过100可以拿到アーツボール，增加8个术技的位置，这样一共可以使用16个术技，200可以拿到饰品，300可以拿到金钱2倍的女神像，400可以拿到蜜拉和艾尔文的换装，459的时候要到クラマ间道右下角打杂兵，任务完成。可以继续拿羽毛来换物品，1000可以拿到价300G值的称号。二周目可以继续积累，随身携带的羽毛最多255支，可以交给NPC保管。	无
ティポの家族！？②③	カラハ・シャール 卖冰棍的旁边发生剧情，之后来到イラート海停 商店旁那里有一堆人，剧情	纯对话	无
ゆううつな商人	カラハ・シャール	去サマンガン街道北部最北端解决魔物	无
逃亡者たち①	カラハ・シャール中央广场武器店前	纯对话	第二章结束后支线消失
わき立つ战云	カラハ・シャール中央广场西北	纯对话	去过领主府之后支线消失
ピンクかわいいもの①	カラハ・シャール 领主馆剧情之后	给她们樱の花びら，在バーミア峡谷的采集点可以拿到	无
旅のお守り	カラハ・シャール 领主馆剧情之后	把东西带到イラート海停给船边的NPC	无
监禁生活	ハ・ミル 领主馆剧情之后去艾丽泽居住的地下室	纯对话	无
ピンクかわいいもの②	カラハ・シャール 领主馆前	桃色象の牙x1，之后去王の狩り场的探索点可以拿到	无
世界の形①②	カラハ・シャール 领主馆剧情后去中央广场和学者对话	去バーミア峡谷的顶端，自动剧情，然后回广场和NPC报告	第二章结束后支线消失
峡谷の谜	バーミア峡谷 BOSS战的洞穴里	纯对话	第二章结束后支线消失
军の内情	カラハ・シャール 中央广场 蜜拉等人被带走后	自动剧情 纯对话	去ガンダラ要塞后支线消失
ティポ复调	カラハ・シャール 领主馆	纯对话	背着女主角去サマンガン海停后支线消失
クレインとドロッセル	カラハ・シャール 领主馆	纯对话	在シャン・ドゥ乘坐飞龙的剧情之后支线消失

クラマ间道

进入这里后会发生一场战斗，同时换人系统开启。地图西北边的巨石后面有秘宝，东南方角落里的一棵树上也有一个。搜刮完毕后就可以从地图西南方进入**バーミア**峡谷了。

バーミア峡谷



口出去进入峡谷西北部。

西北部的地形与南部如出一辙，也需要跳上跳下，这里也藏着一个秘宝，不过在位置极为隐蔽的地方，请看图。搜刮完此地道具后从东部的出口来到峡谷东北部，进入场景马上就能看到存档点，相信大家也该知道我要提醒大家什么了……存好档之后顺着存档点旁边的藤蔓爬上去，来到上面发生剧情，进入BOSS战。

这里的敌人能力有明显上升，还是建议以偷袭方式进入战斗。从西北方的高台爬到这个区域的顶层进入峡谷南部。在峡谷南部的如图所示位置可以找到一个秘宝。想前进到下一个场景的话就要从目前立足的平台跳下去，跳之前请看好下面的立足点，如果脚下没有立足点的话可能会一下落到最底层。不过不急着前进的话也可以尝试跳到不同高度的平台搜刮一些道具。最后从西北部的出



BOSS：名も无き变异体

BOSS的能力并不强，但是由于它会飞，所以有的时候很难打到，发动共鸣技的话尽量不要选择魔神拳这种判定贴地的攻击招式。BOSS会使用风属性的范围攻击魔法，而且有时候会直接飞上高空咏唱，基本无法打断，所以能躲开还是尽量躲开为好。如果开战前就将共鸣槽蓄满的话，使用共鸣技可以瞬间打掉它近半的体力。BOSS弱地属性，可以适当利用。

BOSS战后不要急着出去，在BOSS战场景中还有一些道具，不拿走简直是浪费啊！

カラハ・シャール城

和克雷因对话选第一项去休息，睡起来之后再去找克雷因对话触发剧情。

发生领主暗杀事件后，队伍中只剩下裘德、埃尔文和罗安，直接冲出大门来到中央广场，不过已经晚了。好在无需发生战斗，直接回领主馆即可。与罗安商量战术后决定直扑**ガンダラ**要塞，从中央广场西出口出去经过达拉斯街道就可以来到要塞了。

而女主角这边更加简单，走到中央广场发生事件，之后进入战斗，战斗进行到一定时间后发生剧情，蜜拉等人被敲晕带到了**ガンダラ**要塞。

男主角路线　タラス街道

街道南边的高台上某个石壁处有秘宝。另外此地也有很多可以钻过去拿宝箱的洞，注意观察。由于我们目前缺乏回复手段，只能依靠裘德的“治愈功”回复，所以最好能够通过偷袭速战速决。从西边的出口可以来到西部。

搜刮完西部的道具后直接从西边的出口出去就能进入**ガンダラ**要塞了。

男主角路线　ガンダラ要塞

进入要塞之后可以进行一下补给。穿过门前那道魔法阵进入要塞内部，跑到另一边停着两辆马车的地方，这里的两扇门是可以打开的，不过在进入停放马车的房间之前可以在南部墙壁的角落上找到一个秘宝。

先从停放马车房间北面的门下到要塞北部下层，在地图中央可以看见一部电梯，上到三层之后进入某间屋子可以发现地上有一个铁笼，裘德会告诉你这个铁笼可以推动，那么好，把铁笼推倒箱子下面跳上去，就能跳到二楼的一个房间，这个房间的右上角可以看到一部货梯，坐货梯上三楼就能来到三楼房间的另一边，把面前的铁笼拉到电梯里带到二层。

利用铁笼爬到集装箱上，这里有两个宝箱和一个通风口，没说的，钻吧。

来到另一边后先不用管屋子里的铁笼，这帮废物明显不会横着推，翻过去坐货梯上三楼，把三楼的铁笼带下来，接在原本在横梁上的那个铁笼旁边，就能把上面的铁笼推下去了，这样我们不仅能拿到宝箱，还可以借助这个铁笼来到本房间的通风口前。

爬过通风口，这里的结构跟刚才差不多，需要先把一个铁笼推下去然后踩着它弄掉另一个铁笼，这样就可以拿到宝箱了。

剧情梗概 击败马克斯维尔后，突然杀出的盖亚斯宣布要自己成为神，夺取了马克斯维尔的力量，而马克斯维尔在最后关头把一行人传送到了精灵已经死去的外部世界。

搜刮完后爬回去，记得刚才我们把铁笼从三楼弄下来解决这帮笨蛋不会横着推东西的事情吗？原路返回坐货梯回到三层，然后从房间里的通风口钻过去。



钻出来之后会发生和重甲步兵的战斗，都是杂鱼，随便料理了就好。战斗后拿到制御室的钥匙。回到刚才停马车的地方，从另一边下去来到要塞南部下层，进门发生剧情，剧情结束后和两名重甲兵开战，毫无难度。之后自动回到了**カラハ・シャ－ル**。

女主角路线　ガンダラ要塞

由于艾丽泽没有提波，所以不能战斗，队伍暂时只有蜜拉一人。附近可以发现记录点和各种商店。出门之后一直往西走，进入西边的门之后会发生强制战斗，战斗胜利后拿到制御室の键。房间中还有一部货梯，可以利用它上到三层。

三层的对应房间里有一个可以移动的铁笼，用这个铁笼可以拿到刚才二层房间里的宝箱，还能从宝箱所在的平台进入通风管道。

从通风管道来到另一边之后坐货梯上去三层。把铁笼带下来之后拿到宝箱，接着回到三层，从集装箱中间的通道钻过去还有两个宝箱可拿。拿到之后原路顺通风管钻回去，然后坐货梯上三层，开门出去。

进入西边的大门发生战斗，胜利后获得**エレベ－タの**键，拿到之后先不要出去，本房间里有一个铁笼，拉开铁笼的话可以钻进去拿宝箱。

在楼层中央坐电梯来到南部下层 B1F，来到本层惟一的一个房间里，先把集装箱上的铁笼推下来，再带着铁笼坐货梯上去就可以拿到楼上的宝箱了，拿到之后从楼上如图位置把两个铁笼推下去，再下楼，我想你知道怎么拿楼下的宝箱了吧？



拿到宝箱之后坐电梯上去来到南部下层 1F。

从记录点边的大门进入第 01 制御室，发生剧情。剧情后上楼梯出门即可。

カラハ・シャ－ル

在中央广场的宿屋找到埃尔文，发生对话后回到领主馆，一连串的剧情后，队伍中只剩下裘德一人，蜜拉则成为同行者，我们的目的是赶到裘德的故乡**ル・ロンド**。不过我们要先去**サマンガン**海停坐船，此时不能使用地图，只有走着过去了。

サマンガン海停

先穿过**サマンガン**街道，来的时候绕了个远，不过现在收费站撤走了，我们可以直接过去了。不过想过去的话，要先干掉一头……野猪。

来到街道北东部，原来这里北部的高台被那个收费站挡住了，现在可以爬上去了，可以在上面的洞穴前找到秘宝。接着就可以从东部的出口来到**サマンガン**海停。



进入海港后发生剧情，和我们的一流搞笑家伊巴尔开战。

BOSS：イバル

这家伙虽然是个职业小丑，不过手底下还有点功夫的，招式连贯性很强，一旦被打到就是一套凶狠的连技。不过这家伙的攻击和他本人一样目中无人，追踪性奇差，首先靠近他诱使他出招，躲开他的起手突斩之后就可以绕到他后面展开猛攻，虽然目前没有共鸣技，但是一套攻击下来也能打掉他将近 1/3 的 HP，而且他出招前的动作非常明显，可以有足够的时间让你发动集中回避。如此循环，过不一会这个优秀的漫才艺人就会倒在你的拳下。

之后和港口工作人员对话上船。

ル・ロンド

剧情后从西边出口出去，来到中央广场，第一个房间就是**マティス**治疗院。剧情结束后进入资料室，调查书柜获得“医疗**ジンテクス**”。来到二号诊室发生剧情。直接出门顺着大路往北走即可。和雷娅汇合后不急着出去，先来到宿屋的 203 室的窗台上拿取谜の宝珠再走。

支线事件

支线名称	支线地点	完成方法	支线消失时间
矿物コレクタ－	ル・ロンド 宿屋2F 中间房间	给他一个石英の块，这东西可以在矿山里挖矿随机获得	无

ボルテア森道

进入森道西南部，直接从西边的出口出去的话就是矿山，在地图西边可以发现一件秘宝，如果各位不是急着赶进度的话，可以先从东边的出口去一趟森道东北部，以及**バイカ－ル**废坑，不过废坑的敌人及其强力，一定要小心。

先说森道东北部，在该地区南部有一个装有十个药草的宝箱，附近的一棵树上可以找到秘宝。而右上方可以找到**バイカ－ル**废坑的入口，不过……还是过一段时间再来吧……就算是 NORMAL 难度也很容易被全灭。

回到森道西南部，直接从西边出口进入矿山。

フェルガナ矿山

来这里的主要目的就是拿到精灵石。怎么拿？一个字，挖。

剧情结束后在当前场景逛逛，会发现有些岩石的颜色比较深，靠近岩石会出现○标志，这里就是采掘点，调查之后按打○键开挖！

不过当前场景只有能西北方找到一个采掘点，挖开这里可以发现通往矿山天然地下道的路，进去吧。

这里可挖掘的东西不少，包括山岩和化石等等，建议把这里所有能挖的都挖一遍为好。从中间绕到西北边路尽头可以找到一个秘宝。探索完毕后可以从西边的出口出去下到第四矿区。

虽然进入这里裘德就会提示你找到了精灵石，不过先不用管它，我们先去东北角找秘宝，秘宝就在本区域东北角落里的宝箱对面的石壁上。找到秘宝并且砸干净所有你能砸的东西之后，就可以去地图东南角触发剧情了。记得存档再往魔物の巢里跑。

剧情后发生 BOSS 战。

BOSS：ハンマ－ズア－ム

BOSS 的通常攻击虽然范围比较大，但是攻击力比较低，速度也很慢，惟一有威胁的招式就是从地底钻出的攻击，后期 HP 比较少的时候还可能会连钻四五次，一看到它钻地，就要立刻离开当前所在位置，并不断跑动，不要追着它打，而是等它钻完了再上前攻击，BOSS 受到连续攻击的时候还有可能气绝，正好上前痛打落水狗。这条虫的 HP 不高，虽然我方只有两人，不过对付起来没什么压力，另外，此战不建议使用 OVER LIMITS。

剧情梗概　外部世界的所见所闻坚定了蜜拉保护两个世界的决心，而守护世界的方法就是把两个世界合起来。在回到精灵界之后他们击败了盖亚斯，最终，蜜拉决定成为新的马克斯维尔守护世界，世界合二为一，而蜜拉和裘德却不得不永远分开。

剧情后再次和这条虫子开战。

BOSS：ハンマ–ズア–ム

这次这条虫子疯狂了许多，一定要近身缠住它，不让它用出最强的喷射攻击。而它的钻地攻击频率快了很多，最好原地防御，乱躲的话倒容易中招。而近身投技由于过快，难免中招，建议中招后马上回复，以免被追击致死。如果保留了足够的共鸣槽的话，最好能够开战立刻发动 OVER LIMITS 给予 BOSS 重创。BOSS 各种攻击的攻击力都上升了，因为要打近战，所以本战请不要吝惜回复道具。

战斗结束后回到**ル・ロンド**，到此第一章正式完结。





第二章

ル・ロンド

一长串剧情后回到**マティス**治疗院，和裘德的母亲对话休息。接着赶到海港去。剧情结束后再回到医院，和裘德母亲对话后休息。

之后去宿屋，本来是道别的，结果罗安和艾丽泽也加入了队伍。然后就可以去海港坐船了。

支线事件

支线名称	支线地点	完成方法	支线消失时间
ミラと本	ル・ロンド 治疗院资料室	纯对话	第二章结束之后支线消失
消えたレイア	ル・ロンド 宿屋	纯对话	在ル・ロンド海停和海员对话出发后支线消失

ラコルム海停

到达海港后发生事件，雷娅加入。出去之前记得把支线任务都出发了。之后出门来到**ラコルム**街道西南部，该场景北部有一个很高的柱子，柱子的背面有一个秘宝。拿到秘宝后就可以通过北面的出口来到街道中央部。

进入中央部之后不久触发剧情。西南方的洞穴里可以找到神秘**の**宝珠。而地图西北方的巨石后面可以找到秘宝，还有一本特殊技能书，让不上场队员也能获得奖励经验值的"精神参加"，强烈建议拿到再离开。

从东北方的出口出去进入东北部，前行不远发生 BOSS 战

BOSS：ブル–タル

BOSS 的攻击频率不高，但是伤害很大，而且头顶和脚踢攻击很容易让角色进入气绝状态，所以战斗时尽量保持在 BOSS 的身体两侧，不要在正前或者正后方。BOSS 弱水属性，而且几乎没有刚体，如果战前蓄满共鸣槽的话最好开战就放，不要给 BOSS 喘息的机会。BOSS 的 HP 比较低的时候会使用钻地攻击，钻出来那下伤害很高而且能直接破防，不过由于这招收招硬直很大，即使我方被破防也不会被追加强有力的攻击，还能利用它巨大的收招硬直猛攻。所以可以安心原地防御等它自己露出破绽。

BOSS 战结束后可以先在本区域探索一番，从西南方的出口出去可以来到街道西南部一开始上不去的高地上。而东北方的出口就是我们的目的地：シャン・ドゥ。

支线事件

支线名称	支线地点	完成方法	支线消失时间
手配书②	ラコルム海停 通缉令前	纯对话	无
姉と妹と①	ラコルム海停	纯对话	第二章结束后支线消失
掘り出し物发见！？	ラコルム海停	把东西带到之前的在剧情里卖杯子的古董商人处	无
ミラのペンダント①	ラコルム海停	纯对话	第二章结束后支线消失
最高のマゲ师	ラコルム海停出去一次再进来才能看见委托人	拿到王の狩り场的的秘宝之后回来报告就可以了	无
世界の果て①	ラコルム海停	纯对话	第二章结束后支线消失
ル・ロンドの思い出①	ル・ロンド 宿屋	纯对话	无
アルヴィンとディラック	ル・ロンド 治疗院	纯对话	完成リ–ベリ–岩孔剧情后支线消失
老人の愿い	ル・ロンド	到矿山最深处BOSS战场景的一个洞穴里发生剧情，之后回来报告	无
窃盗团を倒せ	ル・ロンド 宿屋	去**ボルテア**森道东北部的**バイカ–ル**废坑讨伐敌人，完成后回去交差。注意里面的敌人很强，还有魔装兽，最好的办法就是进去用**ホ–リィボトル**躲开敌人，干掉目标敌人马上出来	无
ロ–エンの荣光	カラハ・シャ–ル 领主屋前	纯对话	无
オレンジス–プ	カラハ・シャ–ル	和侍女对话后去料理店买一个**オレンジス–プ**交差	无

シャン·ドゥ



走几步会发生落石事件，之后如果大家不急着赶路的话，可以在地图东南方的地方坐船去**ゾクド**湿道，这里的敌人不算强，但是经验值不低，掉落物的价值也都比较高，可以去逛一逛。

没什么别的事情的话就可以直接去东北方坐电梯发展剧情去了。从电梯出来爬上楼梯就会发生约根森等人摆脱主角参加比武大会的剧情，剧情后埃尔文归队。接着来到地图西北角的船坞，坐船去空中斗技场（船……空中斗技场……船……空中……怎么觉得有点别扭……）。

进入斗技场之后和约根森对话，做好准备后再次对话就可以进行一场毫无难度的试炼战斗，可以在这里习惯一下本作的斗技场战斗那种奇怪的规则（掉下去就算输……天下第一武道会吗），之后他们承认了我们的实力（……）。

坐船回到中央区，去宿屋休息，休息后发生剧情，男女主人公在这里又要分开行动了。

男主角路线：带艾丽泽观光

从中央的桥上走过发生剧情，剧情之后赶往斗技场即可。在斗技场和蜜拉汇合，之后与受付小姐对话开始比武大会。

女主角路线：调查落石现场

来到进城时头顶上掉大石头那里触发剧情，之后去斗技场和裘德汇合，之后与受付小姐对话开始比武大会。

比武大会的战斗很简单，虽然是连续战斗，但是只要先摆平操纵魔物的人就好办，因为这些家伙会使用道具，所以最好和同伴共鸣迅速消灭，不要给敌人机会。



男主角路线

比武大会结束后需要去大街上找蜜拉和裘德，还是去中间那座大桥，剧情后来到斗技场开始决战。

女主角路线

出门之后去中央区东南方，在电梯前触发事件。之后回程的过程中遇到裘德。

BOSS：黑匣战士

首先笔者表示这段BGM还算好听……敌人数量虽多，但是很爱扎堆，建议开战前蓄满共鸣槽，和蜜拉进行共鸣开战就进入OVER LIMITS状态使用共鸣技猛攻，由于敌人的位置非常接近，运气好的话可以在OVER LIMITS状态把敌人打成一死两重伤。剩下的战斗就简单多了，小心敌人使用道具即可。



支线事件

支线名称	支线地点	完成方法	支线消失时间
ア・ジュ－ル、その历史①	シャン・ドゥ中部某座石像前	纯对话	女主角复活后支线消失
放浪青年	シャン・ドゥ	前往ソゲド湿道，和北部出口处的NPC说话即可。	无
灵势异常	ラコルム海停 宿屋 第一次斗技场杂兵战结束后	打倒ラコルム街道中央部的魔物	无
灵势变化の原因①	シャン・ドゥ 左边2F 第一次斗技场杂兵战结束后	纯对话	打倒ナハティガル后支线消失
决胜の结末	シャン・ドゥ 决胜战后到斗技场后面找到委托人	纯对话	第二章结束后支线消失
密猎者讨伐	シャン・ドゥ 埃尔文和艾丽泽离队后	讨伐王の狩り场 北部高台上的三个士兵	无

决战胜利后从地图东北方来到王の狩猎场西南部。

王の狩り场

由于队伍中缺少艾丽泽这位标准护士，所以战斗的时候要小心。西南部地图东边高台上可以发现一个秘宝。从东北部出口进入狩猎场中央部。

中央部北边的高台上的一棵树上有秘宝，记得拿。之后来到狩猎场北部。狩猎场北部的出口附近有行商人和记录点，从这里出去来到リ－ベリ－岩孔。

リ－ベリ－岩孔

这里的战斗注意先消灭那些红衣服拿火焰喷射机的家伙，因为他们的无脑喷火是带刚体的，此地几乎每个小房间里都有道具，建议不要错过。

进入岩孔后从东南方过桥，绕到东北方的出口进入第07区画。从07区画的东南方回到岩孔。从正面的平台跳下来往北走进入第03区画。

从03区画的西南边再次回到岩孔，从西边过桥，走到一半的时候可以看到头顶上有座桥，那里悬挂着一个秘宝。过桥后进入第06区画。在06区画西南角触发剧情，艾丽泽和埃尔文归队。

之后先不急着出去，从西北方出门回到岩孔，跳下去可以在第01区画找到秘宝和一本特殊技能书“治疗经验”。简直就是给艾丽泽量身定做的技能书啊，一定要拿到。

搜刮完之后原路返回，回到最上层发生剧情。之后来到区域入口附近发生剧情。之后就可以回到**シャン・ドゥ**了。

シャン·ドゥ

剧情后来到中央的桥上触发剧情。剧情结束后我们就在下一步要去的**モン**高原入口处。

支线事件

支线名称	支线地点	完成方法	支线消失时间
母と子①	シャン・ドゥ 埃尔文的家	纯对话	第二章结束后支线消失
ア・ジュ－ル、その历史②	シャン・ドゥ 宿屋找到女性历史学者	纯对话	无
后遗症	シャン・ドゥ 宿屋	宿屋自动剧情后去モン高原采集ハ－トハ－ブ（出现率很低，需要刷），回宿屋，skit之后和宿屋老板说话住宿	第二章结束后支线消失
キタル族の秘药	シャン・ドゥ 斗技场	给他个不思议なビ－ド，去ソゲド湿道可以拿到	无
ミラのペンダント②	ニ・アケリア	女主角路线需要开战，男主角路线说说话就解决问题了	无
研究所潜入	リ－ベリ－岩孔	最下层自动剧情	第二章结束后支线消失

モン高原

穿过地下道进入**モン**高原东南部，从东北角的出口进入中央部后可以在靠近西北方出口的一棵树上找到秘宝。而东北方的出口通向音无の洞窟，相当于一条岔道，可以多拿一些道具，另外请记住这里，这里是艾丽泽的家，以后某个支线剧情里还会路过这里一次。

在洞窟中间靠上的位置可以发现一个能钻过的小洞穴，钻过去就可以来到洞窟的另一边，从这边的出口出去可以来到高原北部。在高原北部东边角落里一块巨石后面可以找到秘宝，同时还能发现一本特殊技能书“经验稀增”。拿到东西后就可以顺着音无の洞窟回到高原中央部，从西北方的出口出去来到高原西北部。搜刮完这里的道具后就可以从西北方的出口出去来到首都**カン・バルク**了。

カン·バルク

剧情结束后进入宿屋休息，事件后出来直奔城里的居住区，前行不久后发生事件，艾丽泽归队，而我们也终于可以谒见国王了。

从居住区东北方的出口进入王城前，剧情后进入王城，走到士兵面前发生事件。剧情结束后我们的任务只有一个：跑！

跑出宫殿后直接在大门南边调查被封锁住的滑车大门，然后坐滑车下到城中。前进不久发生剧情，开始BOSS战。



实用技术 攻略透解

BOSS：ヴィンガル&プレザ

虽然对方有两个人，但是并不难对付，建议上来先手动操控一名以物理攻击为主的角色缠住ヴィンガル，不让他去干扰我方法术系角色施法，虽然ヴィンガル刚体很硬，但是也经不住我方的全力攻击，如果这时候共鸣槽满的话就不要犹豫，直接爆发 OVER LIMITS 给他重创。另一边的プレザ虽然法术攻击力比较高，但是不会主动援护ヴィンガル，而是执着于和我方的法术系角色对轰，所以可以安心解决ヴィンガル。虽然プレザ近身会用女王踩踏，但是一个落单的法术系角色还是没什么威胁的。

支线事件

支线名称	支线地点	完成方法	支线消失时间
生存竞争	カン・バルク	去モン高原中央部讨伐魔物，靠近音无しの洞窟入口处	无
乐しいおしゃべり	カン・バルク 宿屋住宿	纯对话	无
逃げ出したブウサギ	カン・バルク	去モン高原中央部西南方某块巨石的后面找猪	无
ジュ–ドの代诊①	ル・ロンド 治疗所	纯对话	第二章结束后支线消失
ピンクかわいいもの③	カラハ・シャ–ル 领主馆前	ピンクエメラルドx1，在后期的タタ–ル冥穴入手	无

战斗结束后赶回**シャン・ドゥ**。

シャン·ドゥ

来到中央区发生剧情，埃尔文归队。准备好的话就可以去中央区东北方坐电梯上去了，跟约根森对话乘坐飞龙。



支线事件

支线名称	支线地点	完成方法	支线消失时间
ア・ジュ–ル、その历史③	シャン・ドゥ 宿屋	纯对话，Skit之后去斗技场	无
暗跃する影たち②	シャン・ドゥ	宿屋附近自动剧情	无
诗集と辞书①	シャン・ドゥ 中央区东南找一个女性对话	纯对话	无
母と子②	シャン・ドゥ 埃尔文家	纯对话	无
苏る记忆	ハ・ミル	自动触发 纯对话 然后去シャン・ドゥ桥中央	无
村人を搜せ	ハ・ミル 民屋	对话之后去イラ–ト海停	无
ミルクを求めて	ハ・ミル 做完上一个任务后再次找到委托人	对话 然后去ニ・アケリア和西边养牛的NPC谈话，然后回去交差	无
ド–ドリアの谜	ハ・ミル 宿屋，做完上一个任务后再次找到委托人	紧接着上面的任务，去ル・ロンド宿屋和雷娅的父亲对话，然后回去交差	无
ル・ロンドの思い出②	ル・ロンド 宿屋	调查桌子上摆着的菜盘中的マ–ポ–カレ–和鸡の丸烧，纯对话	无

龙背上的骑兵们

嗯，这个标题是恶搞……这段 CG 质量不错。可惜的是欣赏不了多一会就要展开 BOSS 战了……

BOSS：プテラブロンク

这个 BOSS 气势不错，可惜实力比较水，通常攻击手段只有一招 360 度翅膀扫，HP 比较低的时候还会连续使用这招，由于攻击力比较低，所以不足为惧。HP 极少的时候会使用比较强力的喷射攻击，躲开他的正面即可。而追加的另一招振翅攻击由于是全屏的，躲无可躲，只能防御降低伤害，之后立刻进行回复工作。

カラハ·シャ-ル

在领主馆一楼门厅、领主馆二楼房间、领主馆门前、中央区分别和罗安、艾丽泽、雷娅以及埃尔文对话。之后回到领主馆前发生剧情。来到中央广场，全员入队后和多罗赛尔对话出发。

バルナウル街道

来到这里后先不急着向西边的出口进发，从东边的出口可以来到**ガンダラ**要塞西门。南边的集装箱上可以找到一个秘宝。

回到街道东南部，在西边的悬崖边跳下可以来到西侧出口，从这里来到街道西南部。西南部南方的岩壁上可以找到秘宝。这个区域出口有两个，靠西边的出口直接可以前往西北部，而东边坡上的出口则是从中央部绕到西北部，不过可以拿到一些不错的道具，不妨绕一下吧。



无论从什么地方走，来到西北部之后都不应该错过南边某角落岩壁上的秘宝和特殊技能书“天空武士”。拿到这些东西之后就可以从西北方出口进入首都**イル・ファン**了。

イル·ファン

很奇怪的是作为一级通缉犯的裘德他们在城里居然可以横行无阻……不过看起来城里的情况比较严重，事不宜迟，赶快赶往研究所为好。

这次我们不用钻下水道了，直接来到研究所正门，事件后推门进去。目前这里还没有敌人，直接进入西北边的第三区画。发生蜜拉砍门的剧情后上二楼进入第十二研究室（对，就是当年裘德找到他的教授的那个研究室……）。

剧情结束后登上二楼，操纵控制台调取监控录像后得知神秘红衣少女去向，赶快回到城里为妙。

果不其然，一回城就在中央广场西南方的商店前发现了红衣少女的踪迹，二话不说，开打！

BOSS：アグリア

不算上次被女主角随手秒杀那次的话，这是我们和她的第一次正式交手。这家伙的实力不算强，刚体比较弱，攻击比较乏力，防御力也不算高，但是算是目前为止比较烦人的一个 BOSS，她的火属性攻击给我方带上火伤的可能性非常高，所以有必要留艾丽泽在场上进行回复。最好先解决掉两个杂兵再全力围攻她。她没有什么伤害特别高的招式，不过一看到她跪倒在地上，还是躲开她的正面为妙，HP 非常低的时候会使用道具回复，不过频率不高，最后关头狂攻之下不难解决。

支线事件

支线名称	支线地点	完成方法	支线消失时间
逃亡者たち②	イル・ファン	纯对话	无
要塞への传言	イル・ファン	对话之后前往ガンダラ要塞（西门，从バルナウル街道过去），和NPC士兵对话之后回来交差	无
ハウス教授の研究	イル・ファン 医学院 学生课通路	自动剧情，纯对话	无
レポ–トの素材	イル・ファン 医学院 学生课窗口	给他一个魔物の体液，ソゲド湿原可以拿到	无
期末商战	イル・ファン商场	メドウクリスタル，バルナウル街道探索点可以获得	无
レイアの失败？①	イル・ファン 医学院第五诊察室，击败アグリア后	需要帮护士小姐拿到ハモニカ草，从皇宫出来后去アルカンド湿原可以拿到	突入旅船ジルニトラ后支线消失

BOSS 战结束后直奔**オルダ**宫。

オルダ宮

来到宫门前发生事件，之后直接干掉守卫杀进宫去。这里的敌人比较硬，要做好打硬仗的准备。

乘坐莲华阵（俗称电梯……）来到二层。往前跑几步可以触发一场强制战斗，这两个家伙实力不强，从攻击方式上来看只是普通杂兵的强化版，只不过HP稍微多一些罢了。战斗结束后大门的封印打开。来到二层。

这里的西边有三个房间，里面道具甚多，不要错过，尤其是那些瓶瓶罐罐里的东西，皇上家的东西，不拿可惜。搜刮完毕后就可以从东北或者东南边的出口出去了。虽然从哪个门出去都可以，不过仍然建



议大家走东北方的出口，因为这里出门左边就能看见一个秘宝。

沿楼梯上到三层。在封印门前触发强制战斗。进入封印门，这里的地形……太偷懒了！居然跟上一层一模一样！甚至连藏宝位置都有种强烈的既视感……

如法炮制上四楼，干掉怪物打开封印门，这次可不要急着进去，因为里面就是 BOSS 战。先存好档吧！

BOSS：ナハティガル

终于面对这个王者了……强烈建议战前蓄满共鸣槽，正常情况下本战应该可以使用秘奥义了，而威力巨大的秘奥义也是本战的重要战术环节。开战之后先不要急着爆气，而是直接上去缠住他，由于他移动速度比较快，而且刚体比较硬，如果干扰不及时的话可能三两下就会干掉我们负责回复和魔法攻击的同伴。而看到他出现画面定格的特写并使用招式“霸猛枪”的时候，一定要赶紧跑得离他越远越好，这样才能及时躲过他秘奥义中威力最大的那两下，BOSS 一个秘奥义下来打死个把人不成问题，而且秘奥义结束后还会进入一种武器上带紫光的特殊状态，这个状态下 BOSS 攻击力和攻击范围有大幅度的提升，如果贸然救起同伴的话很可能被他三两下再度砍倒，所以应该立足回复并且和他周旋，直到武器发光状态消失再救活同伴，BOSS 的 HP 比较低的时候会使用一招比较无赖的招式：强出刚体并且准备使用秘奥义，这里我们应该立刻使用秘奥义争取速战速决，不要给他翻盘的机会。

万幸的是，这家伙不会用道具补血，还算有王者风范……

支线事件

支线名称	支线地点	完成方法	支线消失时间
オルダ宫的图书室	オルダ宫三层西南方第一书库里，接近书架剧情	纯对话	无

战斗结束后**ナハティガル**遇刺，赶快从王座后面的电梯上去。来到奥殿之后先去东南方的墙上拿秘宝和特殊技能书“绝对防御”。拿到之后坐电梯上去。

发生剧情后撤回到宫门口。随着颇有气势的一段 CG，第二章结束（呜呼，五万大军……早在我国战国时期，五万大军就只能用作试探性作战了……）。



第三章

アルカンド湿原

略作补给后，从**タリム**医学校前往北可以来到**アルカンド**湿原东南部。从西北角的出口可以来到中央部。中央部东北方有一块孤立的巨石，巨石上有一个秘宝。拿到之后从西北方的出口来到湿原西北部。

东北部的东边有一棵树，树上挂着秘宝，不要错过，之后就可以从西北方的出口来到**ファイザバ－ド**沼野了。

ファイザバ-ド沼野

前行几步靠近营门口的守卫兵发生剧情。拿到增灵极后沿路前进，跳下战场后，就开始本作最为惊心动魄的十连战。

虽说敌人都是杂兵，但是毕竟是连续十场战斗，而且每场战斗中敌人都会有增援，所以实际难度并不低。十连战中法术范围攻击的作用非常明显，所以最好让罗安随时保留在场上。敌人数量虽多，但是缺乏有组织的进攻，也没有致命杀伤手段，只要手脚够快，见一个杀一个就能迅速解决问题。

十连战之后来到湿原中央部。在这里和四象刃其中三人展开血战。

BOSS：ジャオ&ウィンガル&プレザ

本战难度极高，建议战前吃强化能力的料理。即使如此，本战稍有不慎就有可能全军覆没。上来之后建议盯着ウィンガル打，因为他的动作是最快的，而且干扰我方施法的意识也最强，最好让裘德追着他用“掌底破”这种出招速度快的招式连续攻击把他打成连续硬直状态，不让他有机会干扰我方施法。同时尽量躲开ジャオ，一旦ジャオ接近就用共鸣技迅速将他推远。战斗进行到中盘的时候会进入极为紧张的状态，我方不断有人倒下，这里要随时观察情况，一旦发现某人的 HP 值已经非常低的话就迅速把他换下去，换上生力军对敌人持续保持压力，争取尽快干掉ウィンガル，另外注意千万不要吝惜秘奥义，因为三个 BOSS 的 HP 低于一半的时候都有可能放出秘奥义，尤其是ジャオ，秘奥义范围几乎覆盖全场，所以最好不要让 BOSS 有这种“HP 低于一半”的机会，直接秒杀。干掉ウィンガル后不要理睬プレザ，而是追着ジャオ打，因为ジャオ虽然刚体很硬，但是行动比较慢，近身缠住的话没有什么干扰我方施法的机会，秘奥义虽然范围巨大杀伤力出众，但是最多只能将我方达成 HP1 的状态，马上回复的话问题不大。干掉ジャオ后，剩下的プレザ威胁就不大了，顶多能中几下女王踩踏。高杀伤力的法术是绝对出不来的。

战斗后一定记得回头存档。之后穿过中部，来到西部进入第二场 BOSS 战。

BOSS：ガイアス

虽然只有一人，但是本战难度依旧不低，盖亚斯的普通攻击分两种，第一种是追踪性的斩击“飞燕瞬连斩”，瞬移全屏追踪而且范围比较大，另一种则是长剑发光的对单人技，拥有秒杀级的攻击力，看到他做出长剑发光或者长剑高高举起的动作的时候就立刻防御，这样才不会被瞬间秒杀掉。而看到他出现定格特写就要立刻中断攻击跑开，想必这时候大家都已经有了觉悟：特写就是秘奥义的征兆，他的秘奥义虽然是对单人的，但是由于范围很大，很可能会卷到其他人，被卷到的人虽然不会直接被打死，但是如果回复不及时的话也会被他范围超广的普通攻击秒杀掉。本战还是建议使用裘德的神技“掌底破”连续攻击拖住 BOSS。这样无论是法术攻击还是回复都会简单很多。

战斗结束后大段剧情，之后直接来到了**トウライ**冷原，男女主角路线就此分开。

男主角路线　トウライ冷原

剧情过后，裘德拥有了极其影响平衡的一招：**ミユゼ**，不过目前只有一个人，小心为上。而且目前不能使用地图。

在初始地点往西走一点，在一棵树上可以看到秘宝。南边的出口可以回到**ファイザバ－ド**沼野，不过啥都没有，不如直接北进，来到冷原北部。

冷原北部也有一个秘宝，就在靠近东北方出口位置的岩壁上。从东北方出口出去可以来到**クク**ル冻窟。

男主角路线　ククル冻窟

进门之后就可以看见商人，可以在这里补给一番。沿路前进途中发生事件，埃尔文和艾丽泽加入。之后继续前进。进入冻窟中央部后可以看到正面的地形是有三条岔道的，走最右边的岔道可以在岩壁上发现秘宝。之后就可以从东北方的出口出去来到地底湖。

往前走几步发生剧情，之后进入BOSS战。

BOSS：アクアドラゴン

这两条龙还是比较全面的，近身远程都有杀伤力比较强的招式，切记不要被两头龙夹在中间，否则可能会被打得站不起身。近身追击的时候一看到它头顶上出现叹号就要赶紧防御避免被打倒耽误进攻机会，埃尔文的秘奥义对他们有特效，可以多用。总体来讲，比起前面两场动辄秒杀的BOSS战，这两个BOSS温柔多了。

从东北方出口出去来到洞窟北部，在靠近东北方出口的地方可以发现一个三向岔道，走最上方的岔道，可以在岩壁上发现一个秘宝。之后爬上高台从东北方出口出去来到**ザイラの**森。

女主角路线　セイライ冷原

剧情结束后立刻发生战斗，敌人只是杂兵一名，没什么要注意的。战斗结束之后在东北方角落里的一棵树上可以找到一个秘宝。往东南方向前进触发剧情，自动来到冷原北部。

冷原北部的西北方的岩石后面有秘宝，注意回收，之后就可以进入**ノ－ル**灼洞了。

女主角路线　ノ-ル灼洞



进入灼洞南部，地图北方中间那条路右手边的墙壁上可以找到一个秘宝，同时还能找到一本特殊技能书“精神防壁”。拿到秘宝之后就可以从旁边的藤蔓上爬上去了。在出口附近与两只杂鱼展开强制战斗。

战斗结束后从北方出口来到中央部，这里北方出口附近的藤蔓可以带我们找到一个秘宝。找到秘宝之后从北方的出口出去来到溶岩湖，准备准备，要进行BOSS战了。

BOSS：ファイアティグル

由于缺少艾丽泽，我方回复压力比较大，关键时刻不要吝惜道具。战斗的要点是保护罗安老爷爷，只要拼命堵住BOSS，让罗安在身后咏唱各种水属性法术的话，战斗还是很轻松的。

BOSS战结束后从惟一的通道走出洞窟，来到**ザイラの**森。

ザイラの森

从南边跳下高台前行不远可以在右手边的墙壁上发现秘宝，而另外一块秘宝在西北方一块岩石的后面。全部拿到后就可以从东北方的出口出去来到**ザイラの森の**教会了。

剧情结束后进入礼拜堂。剧情结束后上二楼调查床休息。夜里起来，下一楼和等在楼下的另外一位主角对话。休息一晚后直接出教会门口，向**カン・バルク**进发！

支线事件

支线名称	支线地点	完成方法	支线消失时间
军师二人	**ザイラの森の教会** 外面	纯对话	去卧室休息后支线消失
ジャオの死	**ザイラの森の教会** 外面	纯对话	去卧室休息后支线消失

カン·バルク

从教会旁边绕到地图东北角的出口，进入**カン・バルク**居住区，沿路来到大通**り**上方发生事件。之后一路前进来到**ガイアス**城前。



事件后直接从屋檐上跳下去，跳到中庭触发强制战斗，两战之后迎来BOSS战。

BOSS：ジンガ-ドSPEC1.0

理论上讲这三架坦克……算不上BOSS，从战后奖励也能看出来，比杂兵真的多不到哪去，注意躲开它们的正面激光炮即可轻松搞定。

战斗结束后自动来到**ガイアス**城。出门来到城门外和另一位主角对话，回去和同伴们汇合，记得要出来进行一下补给，一则可以触发一段关于缪泽和蜜拉的剧情，二则，后面很长一段路是很难进行正式补给的……想提高商店等级之类的工作都最好在这里完成，而且一旦和盖亚斯对话出发，很多支线任务就做不了了……。

补给完成后回去王城找盖亚斯，出发！

支线事件

支线名称	支线地点	完成方法	支线消失时间
ア・ジュ－ル、その历史④	**カン・バルク** 宿屋	纯对话	无
姊と妹と②	**カン・バルク**王城南部	纯对话	无
洞窟の魔物	**カン・バルク** 宿屋冻风の间中	消灭另一个主角路线中的BOSS，顺便可以探索一下另一个主角走过的迷宫。	无
ジャオとヴィンガル	**カン・バルク** 王座前和伪萨菲罗斯对话	纯对话	突入旅船ジルニトラ后支线消失

旅船ジルニトラ

在战舰上会发生强制战斗，战斗结束后登舰，这里有记录点和各种商店，稍事补给后就可以杀入战舰内部。

进入后马上就是强制战斗，战斗结束后进入西边的门，剧情结束后我们的任务就明确了：破坏发电机。从楼梯下去从靠南面的出口进入右舷・第1**エリア**。从西南方出口（注意是走楼下那个出口）可以

来到传送室，传送过去后出门来到左舷・第 1 **エリア**。

之后从东北方出门去舷・第 2 **エリア**，接着从东南方出口来到左舷・第 3 **エリア**，这里的东北角出口就能通向藏有发电机的机关室，剧情后埃尔文一枪崩了这玩意。

出门回到左舷・第 3 **エリア**，这里南边的某个出口可以通向一个传送室，直接传到右舷・第 3 **エリア**，进入控制室如法炮制一番，这样，通向制御室的大门就打开了。

原路返回到刚进入战舰的中央大厅那里。从解除了警戒光束的大门出去来到中央甲板。东边就是我们的目的地了，进门开始 BOSS 战。

ジランド &セルシウス

BOSS 有两个人，而且共鸣的欲望非常强，这两人的共鸣技杀伤力巨大，满血的艾丽泽或者罗安中一下都有可能直接挂掉。所以怎样阻止他们两个人互相靠近就是本场战斗的关键，建议开战就追着セルシウス打，她刚体比较弱，很容易打出硬直，还是利用掌底破把她逐渐推离ジランド，两人的攻击不算犀利，精灵虽然有投技，但是只要看见她把我方角色压在地上，就立刻过去攻击，不仅能帮助我方角色脱困，还能把她打出极大的硬直，而且还不算倒地，正常伤害！虽然在战斗中ジランド会用枪干扰，不过不用理他，全力攻击セルシウス即可，精灵挂掉的话，那个人还是很水的。

另外，不知道是不是因为笔者打得太快的原因，竟然没有中这两个人的秘奥义，这在中后期的 BOSS 战中真是十分罕见。

战斗后一大串剧情，第三章结束。

第四章

这章的开头动画未免厚道得过了头，满满的重制镜头啊。

【男主角路线】BOSS战：埃尔文

毫无难度的单挑战，连续掌底破将其推到死就好了。

支线事件

支线名称	支线地点	完成方法	支线消失时间
ワイバーンはどこに?	バルナウル街道 东南部飞龙降落处	纯对话	无，不过女主角路线明显需要从另一个世界回来后才能触发
归巣本能	シャン・ドゥ ワイバーン笼子处	纯对话	这两个支线情节是接着的，如果先完成归巣本能，那么ワイバーンはどこに? 就会消失

男主角路线　イル・ファン

这块比较折磨人，我们要跑着从**ハ・ミル**跑到**イル・ファン**……不记得怎么跑的同志请从**ハ・ミル**东边跑出去，顺路到港口坐船。

来到**イラ－ト**海停，和船员对话来到**イル・ファン**，来到中央广场发生剧情。见过盖亚斯之后再去一次**イル・ファン**海停。在海停和站在售票口旁边的维加尔对话出发。



支线名称	支线地点	完成方法	支线消失时间
不安を迎えて①	イル・ファン 宿屋住宿发生剧情	纯对话	无
暗跃する阴たち③	イル・ファン 医学院	纯对话	无
灵势变化の原因②	シャン・ドゥ	纯对话	无

接着在船上直接和**ミュゼ**开战。

BOSS：ミュゼ

普通攻击威力惊人，如果躲闪不及让她窜到法术系同伴身边就有生命危险，还是建议用掌底破直接把她打远。而令人头疼的是她的法术攻击多半带有异常状态，中了状态一定要及时回复，千万不要吝惜道具，否则一套连招下来就会有生命之虞。不过好在她有一个破绽，就是使用挥舞缎带的普通攻击后会有极大破绽，抓住狠打就可以了。HP 降低到一半左右的时候会使用奥义，放出追踪光球，光球本身杀伤力很差，但是一旦命中 BOSS 会立刻取消出秘奥义，还是全体伤害的，好在打不死人，保险起见的话可以直接用秘奥义破她。HP 更低的她时候还会强化一次自己的攻击力，几乎是中者立毙，千万小心。



战斗结束后自动来到**イラ－ト**海停，事件后我们终于不用做 11 路公车赶往**ニ・アケリア**了：大地图终于能用了。

支线事件

支线名称	支线地点	完成方法	支线消失时间
黒匣を使う兵士	ハ・ミル	纯对话	无

男主角路线　ニ·アケリア灵山

传送到**ミラの社**。剧情后展开 BOSS 战。

BOSS：イバル&ワイバーン

战斗难度比起第一次和他单挑的时候上升了许多，主要是这家伙的攻击力提升了不少，一套连招下来伤血非常多，而且由于连招中带有致晕效果，甚至可能形成无限伪连。所以一旦操纵的角色被套入伪连最好换人解救，相比之下那条宠物龙倒是比较水，虽然攻击范围出色，但是攻击频率和攻击力都不高，顶多起到干扰作用，可以先无视，本战**イバル**会盯着裘德打，可以利用这一点跟他玩玩跑圈游戏。

打败伊巴尔后从神社的后门出去，登上面前的高台，立刻可以在右手边的岩壁上发现一个秘宝。爬到最上方的出口来到灵山中腹。

向上爬两层，来到次高层之后在爬上来的地方可以发现一个洞穴，爬进去不仅有一个宝箱，岩壁上还挂着一个秘宝。再上一层之后可以发现存档点，从存档点前的出口出去发生剧情并直接进入 BOSS 战，战前埃尔文归队。

BOSS：プレザ&アグリア

虽然这两位单着来几乎没什么威胁，但是形成合力的话就比较难对付了。战斗开始建议盯住プレザ打，千万不要给她咏唱的机会，アグリア的攻击可以暂时无视。两人也会使用协力技，一看到プレザ瞬移到アグリア身边就要准备回避了，用自由移动乱跑很容易躲开这招威力巨大但是范围有限的协力技。プレザ会使用全屏范围的秘奥义，但是杀伤力不大，尽快解决她就是，剩下的アグリア虽然还是普通攻击带火伤，但是合力围攻之下这个小疯子也不会有什么出手空间的。

实用技术 攻略透解

战斗结束后进入面前的空间，注意进去之后很长一段时间就出不来了。还有什么要做的，抓紧时间。

进入传送阵后虽然背景一片漆黑，但是跟着闪闪发光的精灵标记走的话问题不大。接触到绿色精灵标记后地面上就会形成道路通向下一个平台，不断沿平台前进即可，最后一个平台接触到蓝色精灵标记传送到下一个场景。

接下来的场景多了一种红色传送点，这种传送点可以把你送到平台高处，最后就会传送到一个四周有闪光魔法阵的场景，调查正面的蓝色传送点出去。

剧情后与马克斯维尔开战，不过战斗进行到一定程度就会自动结束。剧情一番废话后再次开战，再次撑到一定时间自动结束。再废话，再战斗，并且再次在他华丽的秘奥义连发下撑过一段时间。蜜拉归队后正式迎来 BOSS 战。

BOSS：マクスウエル

传说中精灵之主的水平竟然比埃尔文的老相好强不到哪里去……全程追身攻击的话他几乎都没有还手之力，让裘德尽量站在他正面进攻，一看到他头顶上冒出叹号的话立刻防御，这样他只会使用相对威胁最低的**フレアボム**。虽然带火伤效果，但是回复能够跟上的话就无需担心。如果被物理攻击打飞的话就立刻受身，落地之后继续贴近攻击。虽然他的秘奥义是全屏的，但是有两个致命缺陷：

1. 这招带四大属性，也就是说只要角色随便有一个属性的抗性，伤害就会削弱。

2. 这招的弹着点基本上是随机的，但是总伤害量趋于固定……也就是说有可能把一个人打成重伤，其他人毫发无损。

所以我们的回复压力不是很大，贴近了抢攻的话干掉他不难。

女主角路线　キジル海瀑(精灵界)

和身后的四大精灵对话两次之后转身走几步触发剧情。剧情后蜜拉获得了序章中强到逆天的四大精灵召唤能力。之后先往北走穿过**キジル**海瀑（精灵界）来到**ガリ**－间道（精灵界）。如果直接南下的话就会直接触发剧情失去四大精灵，保险起见还是先去触发几个现在不看就再也看不到的剧情吧……

女主角路线　ガリ-间道(精灵界)

这里的战斗很简单，毕竟有四大精灵助阵，可是这里的敌人虽然外形和之前路过时候一致，但其实却是不同种的怪物，有必要交战一次把它们收录到图鉴中。

女主角路线　ハ·ミル(精灵界)

进入当初囚禁艾丽泽的物置小屋中可以触发支线剧情：梦**の**中**で** 1，触发剧情结束后来到剧情中伊弗利特追过去的地方触发剧情并展开一场强制战斗。

战斗结束后来到东部从这里出去穿过**イラ**－**ト**间道来到**イラ**－**ト**海停（精灵界）。

女主角路线　イラ-ト海停(精灵界)

走下台阶发生剧情，然后到宿屋找右手边的少女对话发生剧情，在宿屋住宿的话可以触发支线剧情：梦**の**中**で** 2。之后就可以原路返回了，回到出发点**キジル**海瀑（精灵界）后向南走进入**ニ・アケリア**（精灵界）。



女主角路线　ニ·アケリア(精灵界)

剧情结束后进入集会所可以触发支线剧情：梦**の**中**で** 3。之后可以从西边的出口出去来到**ニ·アケリア**参道（精灵界）。之后来到**ミラの**社。

女主角路线　ミラの社

进去后和站在正门的**ミュゼ**对话，进入 BOSS 战。

ミュゼ

由于没有恢复系的术技，本战中的回复手段主要是使用道具，而由于使用道具硬直太大，很容易被追击致死，所以本战最好不要把自己逼到必须用道具回复的地步，注意观察她的招式，她用头发攻击的几招硬直都很大，最好诱她出招后抓住机会近身连续使用四大精灵打一套，然后跑开继续等待机会。两三个回合就能解决战斗。



战斗后从**ミラの**社后门来到**ニ・アケリア**灵山（精灵界）

女主角路线　ニ·アケリア灵山(精灵界)

一路通过藤蔓向上爬来到山顶，向另一边的山峰上跑过去发生剧情。剧情结束后与男主角合流。

战斗结束后直接被传送到**トリグラフ**。

トリグラフ

剧情结束后出门逛逛，门口就是市民公园。往东走进入商业区发生事件。之后回到**バラン**的家。见过**バラン**后回到他的房间，之后出门去商业区东边出口附近发生剧情。

支线事件

支线名称	支线地点	完成方法	支线消失时间
发明王	トリグラフ　ロドマンション	给他一个ナビメタル，在机械类敌人身上很容易落下	无
黑匣の普及	トリグラフ　ロドマンション一楼102	纯对话	
エレンピオスの噂话①	トリグラフ　ロドマンション一楼西部	纯对话	
见果てぬレシピ	トリグラフ公园中的老人	买一个クリ－ムコロッケパフェ，这玩意在料理店29级的时候出售	无
责任ある立场	トリグラフ 港口西北	纯对话	无
ガリィ狩り狩り	トリグラフ 港口	消灭トルバラン街道 南部的杂兵，然后回去报告	无

トルバラン街道

进入街道南部后先去北边找到一颗藏有秘宝的树把秘宝收入囊中。接着从东北方的出口出去来到街道中央部，中央部东北方有一个特殊敌人，长得好像是带苍蝇翅膀的龙，干掉它之后可以拿到谜**の**宝珠和一个称号，由于这个怪物是在必经之路上的，所以不要错过了。

从北部的出口来到街道北部。这里北边的一棵树上有秘宝，先拿到再说。而西南方的出口是通向**ヘリオボ**－**グ**基地的。

ヘリオボ-グ基地



从西南方的入口进入基地来到事务课·连络通路，从西边的出口出去来到第1区画发生剧情。救下负伤士兵后从西北方出口来到第3区画，如果从西南方出口走的话，也能绕到第3区画，而且可以多拿一些道具。从第3区画往西北走，可以回收一些道具，虽说不是很珍贵，但也不便浪费。

回收完该区域所有道具后从第3区画的西南边来到第4区画，该区域西北边的墙上挂着一个秘宝。拿到之后就可以进入位于本区域的研究栋大门了。

坐电梯直接上10楼（其实这破电梯只能上到10楼……）。正面的房间里有个杂货店，可以补给一下。而本层东部在拿到秘宝的同时还能拿到特殊技能书“极限维持”，往西走就能触发剧情。

出门之后整个基地停电，只能走楼梯了，上面三层的很多宝箱都去要我们把可以移动的箱子拉出来制造出通道才能拿到。拿完道具后进入13层的研究室发生剧情。

BOSS：ヴォルト

由于他不怎么喜欢到处走动，所以给我们省了很多麻烦，只要负责近身攻击的人顶住的话他几乎是没什么还手之力的。不过他身体周围有一层电场，虽然没有反伤效果但是很难打出硬直，而且很多近身法术都是可以无咏唱直接发动的，建议随时保持艾丽泽在场上，一旦形势不妙就进行恢复，他的奥义是身体周围360度转圈激光，防御住之后是超大的硬直，趁机猛攻吧。

支线事件

支线名称	支线地点	完成方法	支线消失时间
エレンピオスの循环	トリグラフ防具店前	纯对话	无
异界炉计画	トリグラフ ロドマンション3楼303	纯对话	无

战斗结束后直接来到第5区画，从东北方的出口处来到ルサル街道。

ルサル街道

从东北方进入接到中央部，东边的山岩上有秘宝。继续往东北方走来到街道北部。西北方存档点附近有一个巨大的人形怪物，看起来和周围的怪物不太协调，其实这家伙跟之前那条苍蝇翅膀的龙，干掉它能拿到谜の宝珠和称号。

这里存档点附近的出口通向タタ－ル冥穴，是个非主线迷宫，需要刷商店等级的玩家可以去里面看看，有惊喜。想推进剧情的玩家们，我们的目标是东北方的次元の裂け た丘。



进入次元の裂けた丘之后向东走发生剧情。之后回到トリグラフ，回到家里找バラン对话发生剧情。休息一夜后回到次元の裂けた丘，进入本游戏的最终迷宫：世精ノ途。

最终迷宫：世精ノ途

东北方的出口可以回到リ－ゼ·マクシア，还有未竟事业的同志请速速去完成……从西南方的出口跳下去之后，通关之前可就在也回不来了。

做好了断后，就可以从西南方出口跳下去了，迎接我们的是老朋友ヴィンガル。

BOSS：ヴィンガル

这家伙还不如之前的威胁大。仍旧坚持掌底破推边战术即可。看到他爆气就立刻躲远。他的秘奥义虽然能秒人，但是只能秒一个，救活之后就跟他没放过秘奥义似的……其他攻击也多针对单人，不难对付，惟一值得注意的是他那招跳起来俯冲的招式（凤凰天驱……），这招有可能让他冲出我们的包围圈而去对付我方的后卫人员，所以看到他跳起来就要跟住他，一等落地立刻掌底破连发伺候。

战斗结束后队伍完全分散，可是这段的道路却是简单至极。一路沿着绿色的精灵标记走就可以了，最后从蓝色标记处落下。连下两层之后发生强制战斗，三下五除二干掉这匹废柴狼跟蜜拉汇合之后继续前进。

再下一层，发生剧情，剧情结束后进入BOSS战。

【男主角路线】BOSS：ガイアス

这家伙的实力比起第一次和他交战的时候削弱了不少，当然这里面也有我方只有两人参战的原因。战斗时注意观察他的动作，他杀伤力巨大的招式出招之前都有极大的硬直，躲开或者直接闪到他身后去都可以，基本战术还是利用掌底破打硬直，如果能够实现积蓄好共鸣槽，一个秘奥义下来就能重创他。

【女主角路线】BOSS：ミュゼ

实在是……ミュゼ小姐简直是用单挑时候的水平在跟我们打，战斗本身比较简单，她有威胁的招式都是需要咏唱的精灵术，贴上的话她会主要使用头发攻击，威胁相对小了很多，追着揍就行了。

战斗结束后继续沿着那条一本道前进。最后跳下一个大传送点，就是决战了。

BOSS：ガイアス&ミュゼ

初期战斗是一场标准的二对二，这时候主要的工作就是跑，因为被他们俩围住的话可能三两下就会全灭，之后我方角色依次增援增援，而且出场就是一个无条件秘奥义，不过是纯粹表演性质的……拖到艾丽泽来了之后战斗就简单多了。战斗的要点就是追着ミュゼ打，不用管ガイアス，他充其量能秒杀掉你一个人，如果让ミュゼ发起飙来可是有全灭危险的。打死ミュゼ之后，ガイアス会帮她复活一次（仅仅一次），但是由于ミュゼ会使用道具，所以一看到她活过来就要马上消灭，如果被她用了一个回复全员60%HP的ストロングトリ－ト的话很可能前功尽弃（如果不嫌麻烦可以让裘德和雷娅共鸣偷掉这个道具）。HP比较低的时候ガイアス的攻击力会急剧提升，普通攻击两剑就能秒杀掉满血的主角，这时候不要吝惜回复道具，中招就马上吃药，如果不巧在攻击力剧升阶段中了他一个龙虎灭牙斩导致数名队员战斗不能的话，就要立刻使用时间静止道具获得喘息机会。

HP清空之后ガイアス还会复活一次，不过已经是强弩之末了，全力集中攻击就可以干掉他。

之后通关，通关之后可以获得如下特典：

1. 绝技书万震崩拳和灵煌疾走，可以让男女主角习得另外一个奥义（也就是另外一个秘奥义）。
2. 男女主角的剧情中换装。
3. 追加难度アンノウン。
4. 获得进入隐藏迷宫必须的金色の键。

同时EX NEW GAME模式出现，可以用GRADE值购买奖励了。下一周目会轻松很多。



支线事件

支线名称	支线地点	完成方法	支线消失时间
あふれ出る瘴气	タタ–ル冥穴	进去后不远可以看到剧情，进入下一层的方法是破除水晶，然后绕到高处跳下踩碎魔法阵可以打开下一层的大门。B1F和B3F各有一个秘宝。打倒最深处的魔装兽即可。	无
魔装兽の袭击	ヘリオボ–グ基地	来到之前BOSS战的地点打倒魔装兽	无
エレンピオスの噂话②	トリグラフ ロドマンション一楼西部	纯对话	无
不安を迎えて②	イル・ファン 宿屋住宿	纯对话	无
レイアの失败？②	イル・ファン 医学院	纯对话	无
バランの赌け	トリグラフ ロドマンション	和バラン对话，然后前往ハサル街道北部中间调查发光的草，杂兵战之后回去和バラン说话。	无
姉と妹と③	トリグラフ ロドマンション 3F	纯对话	无
暗跃する阴たち④	ニ・アケリア	纯对话	无
ミュゼの袭击	ニ・アケリア	纯对话	无
ピンクかわいいもの④	カラハ・シャ–ル	如果之前去タタ–ル冥穴采集到ピンクエメラルド，就可以拿到艾丽泽的武器。	无
世界の形②	カラハ・シャ–ル	纯对话	无
ガンダラ要塞攻略战	カラハ・シャ–ル 领主屋前	剧情之后前往ガンダラ要塞，往右边进入第2制御室，然后回到中央大通路，连续和四个小BOSS战斗（一开始两个，消灭一个增援一个），回去和ドロッセル报告。之后基地完全开放，南部几乎每个房间都有宝箱。	无
ジュ–ドの代诊②	ル・ロンド	靠近治疗院，然后去フエルガナ矿山第4矿区的左下角。	无
医疗ジンテクス	ル・ロンド 治疗院	剧情之后前往バイカ–ル废坑北部最左边	无
母と子③	シャン・ドゥ	艾尔文家附近自动剧情，然后去リ–ベリ–岩孔的桥中间	无
记忆の底にあるもの	リ–ベリ–岩孔	去リ–ベリ–岩孔，然后去モン高原中央部上面的音无しの洞窟出口，需要从右边的一个小洞爬进去	无
王、ガイアス	カン・バルク	完成支线“ア・ジュ–ル、その历史”之后可以触发，纯对话	无
魔装兽②	サマンガン海停	打完所有魔装兽之后去和老爷爷说话，剩下的要等到通关后	无
爱しき人の幻	アルカンド湿原	从湿原侧的入口进去，然后去トリグラフ商业区和NPC说话，最后去カラハ・シャ–ル领主馆	无
源灵匣诞生	ヘリオボ–ク基地	纯对话	无
世界の果て②	ラコルム海停	纯对话	无
失われた理外の环	ザイラの森の教会	凑齐全部23个谜の宝珠后来到教会和巫女对话，发生战斗	

还有一个任务是必须要闯过隐藏迷宫才能完成的，限于篇幅，本期先不讲了。

奖杯列表

带★号标记的奖杯所需的数目必须在同一周目内达到

奖杯名称	杯种	说明
エクシリアマスタ–	白金	获得其他全部奖杯
モンスタ–ドクタ–	铜杯	魔物图鉴中登录275种魔物
アイテムクレイジ–	铜杯	道具图鉴中记录700种道具
谁よりもサブイベンタ–★	银杯	完成90个支线任务
ラジオ★	铜杯	看220个Chat对话（按SELECT的那种长对话，随时发生的短对话不算）
开けずにいられない★	铜杯	找到300个宝箱
ペタトレジャ–マン★	铜杯	找到800个探索点
海贼王★	铜杯	找到50个秘宝
漆黑の片翼	铜杯	交换459个漆黑之羽
道具屋VIP	铜杯	道具屋提升到100级
武器屋VIP	铜杯	武器屋提升到100级
防具屋VIP	铜杯	防具屋提升到100级
装饰品屋VIP	铜杯	饰品屋提升到100级
料理屋VIP	铜杯	料理屋提升到100级
魔物讨伐骑士	铜杯	战斗800次
レアモンスタ–教授	铜杯	击败75个特殊敌人，所谓特殊敌人就是那些在野外随机遇到的头上带有黄色△形警告标记的怪物以及那些随机出现的好像飘在天上的地板砖一样的怪物
グレ–ト・コンボイスト	铜杯	达成100连击
残忍なやつ	铜杯	攻击1350次敌人的弱点
共鸣术技总代	铜杯	使用1350次共鸣术技
チェインワンダラ–	铜杯	共鸣术技连击的数量超过450次
メンタリスト	铜杯	自动使用道具次数超过400次
スンゲ–シェフ	铜杯	料理效果发生800次
集中回避マスタ–	铜杯	操作ジュ–ド使用集中回避150次
精灵术マスタ–	铜杯	操作ミラ使用魔技150次
チャ–ジマスタ–	铜杯	操作アルヴィン使用チャ–ジ150次
ティポマスタ–	铜杯	操作エリ–ゼ使用スイッチングティポ150次
调律マスタ–	铜杯	操纵ロ–エン使用术后调律150次
活伸棍术マスタ–	铜杯	操纵レイア使用活伸棍术150次
レストア上手	铜杯	和ジュ–ド共鸣发动レストア150次
缚り上手	铜杯	和ミラ共鸣发动バインド150次
ブレイ家一	铜杯	和アルヴィン共鸣发动ブレイカ–150次
吸い付き魔	铜杯	和エリ–ゼ共鸣发动ティポドレインの150次
铁壁の精灵术士	铜杯	和ロ–エン共鸣发动オ–トマジックガ–ド150次
すげえぶんどり屋	铜杯	和レイア共鸣发动アイテムスティ–ル150次
黑带拳法使い	银杯	ジュ–ド习得所有技能和术技
精灵の主	银杯	ミラ习得所有技能和术技
最强佣兵	银杯	アルヴィン习得所有技能和术技
プロ精灵术士	银杯	エリ–ゼ习得所有技能和术技
天才军师	银杯	ロ–エン习得所有技能和术技
流派传承者	银杯	レイア习得所有技能和术技
リ–ゼ・マクシアを知る者	银杯	第一章结束
リ–ゼ・マクシアを行く者	银杯	第二章结束
リ–ゼ・マクシアの秘に触れし者	银杯	第三章结束
揺るぎなき信念で挑む者	金杯	男主角路线通关
揺るぎない信念を贯く者	金杯	女主角路线通关



部分难点奖杯解释

1. ラジオ：这种长对话除了剧情中的那部分对话之外，支线剧情、隐藏迷宫或者触发某些特定条件（比如リリアルオ–ブ开启到一定程度等等），多做支线就能听到更多的对话。

2. グレ–ト・コンボイスト：最好装备1伤害的技能1ダメ–ジ，因为能让你随心所欲连的敌人一般不够强，连不到100可能就死了，而够强的敌人基本上不会任你随心所欲地连……

3. スンゲ–シェフ：所谓“料理效果发生”，指的是在战斗后发生效果，而如果你吃了一个持续时间8场战斗的料理，那么料理效果消失前就算发生了8次效果。



文 FAN 美编 心の永恒

死亡岛	Deep Silver/Techland		动作冒险
多机种	Dead Island		美版
	2011年9月6日	1～4人	59.99美元
	对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：18岁以上

本作当初公布的预告片为它挣来了足够的关注，但在后续的消息透露出的情报当中，游戏呈现出了许多与“《丧尸围城》系列”所相接近的元素，例如用不同的道具来组合出新的武器，类似RPG的升级元素，还有营救岛上的生还者等等。不过在实际接触到游戏后，这款作品所拥有的素质与独创性顿时就令人对其疑虑一扫而空。《死亡岛》不同于其他同类题材作品，走的是偏真实的路线，玩家操纵的角色是一位获得了免疫僵尸病毒能力的幸存者，这种特殊的体质让他/她可以相对安全地在爆发生化危机的海滩度假区当中行走，而无需像其他幸存者般地龟缩在安全的房屋当中寸步难移，可是这也注定了他/她必须担起拯救其他幸存者，并最终带他们离开这片危险之地的大任。这一路上会有什么危险在等着玩家们去经历，又有什么困难在等着玩家们去克服？就让我们一起来开始一段热带岛屿上的求生之旅吧。

僵尸危机生存手册

游戏操作

《死亡岛》是使用第一人称视角的动作冒险游戏，比起一般这种题材游戏惯用的第三人称视角来说，视野更狭窄，角色击打僵尸时的攻击范围也较小，而且攻击距离往往无法完全依赖目测，还需要一定时间来熟悉武器的实际打击范围。相对的，这种视角提供了更好的临场感和恐惧感，更长的视野距离也让玩家可以充分地俯览这座热带岛屿当中数不胜数的美景。游戏本身仍然是一款动作游戏，比起一般射击游戏的操作会更繁复一些，下文表格和关于角色天赋的部分将会一一提到具体的操作方式。

功能	X360 按键	PS3 按键
移动	左摇杆	左摇杆
奔跑	按下左摇杆	按下左摇杆
视角	右摇杆	右摇杆
蹲下	按下右摇杆	按下右摇杆
跳跃	A 键	× 键
调查	X 键	□键
丢弃武器	长按 Y 键	长按△键
上弹	Y 键	△键
使用药物	B 键	○键
武器快捷栏	RB	R1
攻击	RT	R2
脚踢	LB	L1
瞄准	LT	L2
地图	Back	Select
道具界面	方向键上	方向键上
开关手电筒	方向键下	方向键下

©Copyright 2011 and Published by Deep Silver Inc., Larkspur CA, USA.

游戏系统



《死亡岛》当中，角色有着耐力值的设定，许多动作都需要消耗耐力值来发动，例如挥动武器、跳跃、奔跑还有躲闪。耐力值恢复速度颇快，但前提是玩家停止做出任何会消耗耐力值的动作，这一限制使得在死亡岛中和僵尸搏斗时极其讲究策略，无谓的攻击动作和毫无章法的战斗方式只会让玩家身陷困境，想要在这场生化危机中幸存下来，首先要掌握的，就是合理的战术。

基本作战方式

在无任何天赋技能的前提下，一个只有最基本攻击方式的角色要如何快速地杀死一只僵尸？脚踢便是关键。玩家们可以注意到，上文提及的消耗耐力技能当中，并不包含脚踢，而在实际游戏当中个，脚踢的使用频率相当高。这一种攻击方式有着几个特点：发动速度快，距离中等，范围窄，可连续发动，杀伤力低，但会令被击中的目标暂时失去平衡。在碰见一头落单的僵尸时，无论对方是处于站立还是卧地状态，玩家头一件要干的事情，就是冲过去踹上一脚。卧地状态的僵尸此时会暂时失去行动能力，不要犹豫，举起武器对着它的脑袋一挥，只要出现爆头，瞬间就可以解决对方。站立状态的僵尸可能会出现一个后仰状态，而不会立刻摔倒，请毫不犹豫地再补两脚，或者用武器近身击打，角色会使出特殊动作将其击倒在地，之后的处理方式就和卧地僵尸一样。

如果敌人的数量众多，那么首先需要做的是按着来时的原路缓慢倒退，游戏中僵尸的刷新机制比较宽松，一般只会在玩家远离某个区域后才会重新出现，所以后退可以保证玩家不会腹背受敌，而且会有足够的周旋空间。僵尸会在距离角色较近时发动冲锋，算好时机一脚踢倒，如果有敌人陆续扑来，请继续后退，直到确保每一个僵尸都被踢倒后，立刻冲上去补刀，就算无法一击杀死一个僵尸也无所谓，因为倒地的僵尸被击中后，就算是在尝试恢复站姿的途中也会被重新打回倒地状态，看到有僵尸快要站起来就冲上去补一脚，确保每个僵尸都处于倒地状态后，就可以慢慢逐个击破了。



这一方式只适用于普通的僵尸，特殊的感染者需要针对他们的弱点去应对，僵尸类型介绍中将会提及。

攻击与躲闪

在《死亡岛》当中，玩家角色的挥舞武器速度并不快，连续挥舞的频率也不高，加上耐力值的限制，无谋地连续发动攻击只会浪费掉宝贵的时机，而恰到好处的攻击则会有奇效。具体来说，一般攻击僵尸的最佳时机自然是他们倒地时，首选的攻击目标是头部，利器可以把敌人斩首，钝器则能够敲爆头。之后在敌人处于失衡状态时也是攻击的好时机，除了头部外，玩家也可以尝试攻击敌人的肢体，如果能打出断肢或骨折还有额外的经验奖励。至于特殊感染者，因为大多数都属于难以击倒在地的类型，针对他们的弱点下手才会事半功倍。

躲闪的发动条件是在战斗中，摇杆推往想要躲闪的方向然后快速按下跳跃键，角色会作出一次距离颇远的快速跳跃动作，迅速拉开与敌人的距离。躲闪并不具备无敌时间，玩家如果躲闪不及时，仍然会被敌人的攻击命中，使用时仍然需要预判敌人的攻击动作。



经验值与升级

游戏中获得经验值的途径有四种，破坏僵尸的身体部位、杀死僵尸、完成任务和完成挑战。获得足够的经验值后角色的等级便会提升，不但生命值会相应地提高，还能够获得一个技能点，用于投入到技能树当中，强化角色的各种能力。升级的同时还会补满角色的生命值，对于没有自动恢复生命值技能的角色来说也是一次不可多得的补充机会。



撞门

游戏中在碰到某些被锁住的门时需要将其撞开，对着门按X键或□后会开启撞门的小游戏，出现一个两端是白色中间是红色的长条，将右摇杆后拉，白色的光标便会开始移动，看准时机前推右摇杆，光标便会停止移动，如果位置恰好停在红色位置的中间，便可以一次把门撞开。但就算没有一次撞开也不要紧，只要连撞三次，门是绝对会开的。



技能

游戏中有四位角色可选，他们不但各自拥有不同的基础数值，也拥有一套完全属于自己的技能系统。技能分为三系，狂怒(Fury)是三系当中最为简单的，其升级内容都是关于狂怒状态的开启与强化；战斗(Combat)则着重于提高角色在使用其专精武器类型时的表现；最后一项生存(Survival)里提供的都是加强角色生存能力与获取物品、金钱时的数量等方面的升级选项。玩家可以根据自己的喜好来点选技能，打造出最适合自己打法的角色。下面是对四位角色的详细介绍：



不得志的前橄榄球巨星：洛根(Logan)

人物背景：这位原本前途无量的橄榄球员因为一次非法的街头飞车而意外撞死了一位年轻女子，并让自己的膝盖受到了重创，从而草草的结束了自己的运动员生涯，过上了充满了痛苦而绝望的生活。为了转换一下心情，洛根通过授权给一场献血活动使用自己的名字当做号召，得到了一张包揽来回全程所有费用的班诺伊(Banoi)度假村门票。



基础属性	
生命值	100
速度	100
耐力	80

TIPS 千万不要放过任何保险箱和柜台收银机，一般里头都会存在着大量金钱，而且转换场景后会刷新。

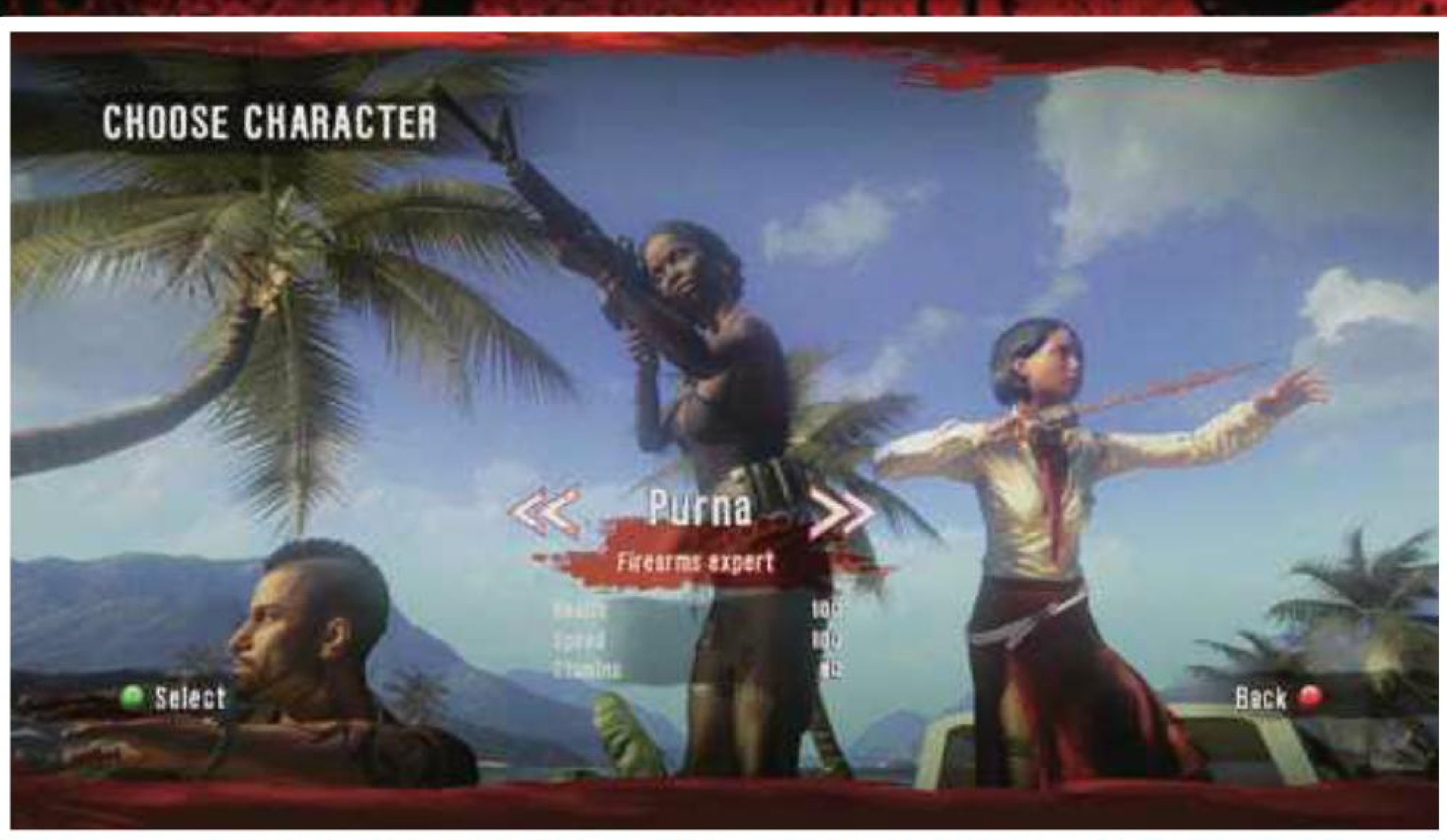
●技能列表

狂怒系	
名称	功能
Bullseye	开启狂怒模式，怒槽蓄满后长按B键/○键发动，在此模式中，角色的投掷距离提高至15米，并且每次投掷攻击都可以同时击中两个敌人。共一级。
Longshot	提高在狂怒模式下的投掷距离，每级提高2.5米，共三级。
Furious Throw	用投掷攻击杀死敌人会获得额外的怒气，每级提高 10%，共三级。
Grazing Hits	使狂怒模式中的攻击会有机会对敌人产生流血效果，每级提高10%几率，共三级。
True Bullseye	强化狂怒模式，使得角色每次投掷攻击可以同时击中三个敌人。共一级。
Battle Rage	用单手武器杀死敌人后获得额外的怒气，每级提高 6%，共三级。
Wings of Death	在狂怒模式中的攻击会有机会直接秒杀敌人，每级提高3%几率，共三级。
Volatile	降低启动狂怒模式时所需的怒气值比例，每级降低 5%，共三级。
Dead Eye Bullseye	再度强化狂怒模式，使得角色每次投掷攻击可以同时击中四个敌人。共一级。

战斗系	
名称	功能
Heavy Hitter	使用钝器攻击时伤害提高5%，耐力消耗降低10%，暴击率提高1%，爆头攻击伤害提高5%，共一级。
Kicker	提高脚踢的暴击率，每级5%，共三级。
Fencer	提高单手武器造成的伤害，每级 5%，共三级。
Mass Driver	提高投掷距离，每级提高2.5米，共三级。
Flow	降低单手武器攻击时消耗的耐力，每级降低15%，共三级。
Maintenance	提高武器的耐久度，每级提高 5%，共三级。
Frenzy	杀死一个敌人后将会在五秒内提高角色的杀伤力，每级提高10%，共三级。
Sharp Apprentice	使用利器攻击时伤害提高 5%，耐力消耗降低 10%，暴击率提高 1%，爆头攻击伤害提高 5%，共一级。角色可以踩爆倒下敌人的脑袋。
Mighty Throw	提高投掷武器攻击时的伤害，每级提高10%，共三级。
Aimed Shots	提高枪械攻击时的伤害，每级提高5%，共三级。
Way of The Warrior	提高单手武器的暴击几率，每级提高2%，共三级。
Telling Blows	提高投掷武器攻击时的暴击率，每级提高10%，共三级。
Economical Throw	用投掷武器攻击敌人时会对附近的其他敌人造成伤害，比例为投掷武器伤害的10%（1级）、20%(2级）、30%（3级）。
Shinobi	使用投掷武器攻击时会有机会秒杀敌人，每级提高3%几率，共三级。（只对等级相同或更低的敌人有效。）
Firearms Apprentice	使用枪械时上弹速度提高10%，精准度提高10%，后坐力降低10%，暴击率提高5%，暴击伤害提高10%。共一级。

生存系	
名称	功能
Boomerang	投出去的武器有15%几率会立刻回到手中。共一级。
Drunken Master	角色醉酒后杀伤力上升，每级提高20%，共三级。
Efficiency	降低武器强化费用，每级降低 10%，共三级。
Deeper Pockets	增加装备物品槽，每级增加2个，共三级。
Scavenger	提高拾取到武器的几率，每级提高15%，共三级。
Conditioning	提高耐力上限，每级提高 10%，共三级。
Pick Lock	角色获得开锁能力，技能级别越高能开越高等级的锁，共三级。
Reliable Boomerang	投出去的武器有 30% 几率会立刻回到手中。共一级。
Discipline	角色获得额外的生命值，每级1格生命值，共三级。
Custom Maintenance	提高组装武器的耐久值，每级提高10%，共三级。
Fireproof	提高角色对火焰伤害的抵抗能力，每级提高15%，共三级。
Medicinal Purposes	角色喝酒时能够获得生命值，每级1格生命值，共三级。
Appraiser	有机会找到已经强化过的武器，每级提高5%几率，共三级。
Reflection	被敌人击中时有机会令对方摔倒，每级提高 10% 几率，共三级。
Righteous Boomerang	投出去的武器有50%几率会立刻回到手中。共一级。

性格火爆的性感女保镖：布尔娜 (Purna)



人物背景：布尔娜因为射了一个有钱有势的性骚者一枪而失去了自己在新南威尔斯警队（New South Wales Police Force）的工作，之后她为了生活而找到了一份作为保镖陪同各种 VIP 要人前往危险地区——例如现在身处的班诺伊度假村——的工作。布尔娜的外貌条件帮助她轻松地得到了这份工作，但雇主们对她虎视眈眈的目光让这位前女警不胜其烦。

基础属性	
生命值	100
速度	100
耐力	90

●技能列表

狂怒系	
名称	功能
guardian	开启狂怒模式，怒槽蓄满后长按B键/○键发动，在此模式中，角色会取出随身携带的左轮枪，并且自动锁定面前的敌人。同时还会令所有团队成员伤害提高10%，暴击率提高10%，耐力消耗降低15%，并恢复25%的生命值。共一级。
inspireing kick	用脚踢杀死敌人可以获得额外的怒气，每级提高15%，共三级。
attack formation	进入狂怒模式时提高队伍成员的杀伤力，每级提高 5%，共三级。
grim inspiration	使用组合武器杀死敌人可以获得额外的怒气，每级提高10%，共三级。
guardian spirit	强化狂怒模式，持续时间更长，每次攻击可以击中两个敌人。同时还会令所有团队成员伤害提高20%，暴击率提高20%，耐力消耗降低30%，并恢复50%的生命值、50%的耐力值和10%的怒气。共一级。
volatile	降低启动狂怒模式时所需的怒气值比例，每级降低 5%，共三级。
firey spirit	在狂怒模式中的攻击会有机会让敌人着火，每级提高5%几率，共三级。
rightous Fire	用枪械杀死敌人可以获得额外的怒气，每级提高 10%，共三级。
guardain	再强化狂怒模式，持续时间更长，每次攻击可以击中三个敌人。同时还会令所有团队成员伤害提高30%，暴击率提高30%，耐力消耗降低45%，并恢复100%的生命值、100%的耐力值和20%的怒气。共一级。

战斗系	
名称	功能
blade fighter	使用利器攻击时伤害提高5%，耐力消耗降低10%，暴击率提高1%，爆头攻击伤害提高5%，共一级。
vampire	杀死敌人后会立刻恢复耐力值，每级恢复10%，共三级。
hard knocks	提高近战武器造成的伤害，每级 5%，共三级。
randori	降低与复数敌人战斗时的耐力消耗，每级10%，共三级。
gender wars	提高与异性敌人战斗时的杀伤力，每级5%，共三级。
maintence	提高近战武器的耐久度，每级提高 10%，共三级。
kick of strength	用脚踢杀死敌人后会立刻恢复耐力值，每级恢复10%，共三级。
firearms training	使用枪械时上弹速度提高 10%，精准度提高 10%，后坐力降低 10%，暴击率提高 2%。共一级。
elamental affinity	提高元素伤害（火与电等）的持续时间，每级提高20%，共三级。
cold rage	杀死一个敌人后将会在短时间内提高角色的暴击率，每级提高4%，共三级。
exacutor	提高枪械攻击的暴击率，每级提高1%，共三级。
wunderwaffe	提高组合枪械攻击时的伤害，每级10%，共三级。
rapid fire	提高枪械的上弹速度，每级10%，共三级。
pierceing shots	提高子弹穿透敌人的几率，每级10%，共三级。
gun kata	使用枪械时上弹速度提高20%，精准度提高20%，后坐力降低20%，暴击率提高3%。共一级。

生存系	
名称	功能
boost mood	发动鼓舞光环，在其五米范围内团队成员的武器伤害、击退力、灵活度和耐久度都提高15%，共一级。
optimal maintence	降低武器维修费用，每级降低10%，共三级。
deeper pickets	增加装备物品槽，每级增加 2 个，共三级。
pick lock	角色获得开锁能力，技能级别越高能开越高等级的锁，共三级。
glory hound	提高杀死敌人或助攻时得到的经验值，每级提高50%，共三级。
conditioning	提高耐力上限，每级提高 5%，共三级。
custom maintence	提高组装武器的耐久值，每级提高 10%，共三级。
Boost Ambiance	强化鼓舞光环，在其十米范围内团队成员的武器伤害、击退力、灵活度和耐久度都提高 20%，共一级。
recycler	提高角色在制造弹药时获得的子弹数量，每级提高25%，共三级。
recovery	使得角色有机会在发动攻击时不会因为受到伤害而出现硬直，每级提高20%几率，共三级。
providence	提高角色拾取到的子弹数量，每级提高20%，共三级。
second chance	使得角色有机会在死后立刻复活，每级提高10%几率，共三级。
jackpot	使得角色有机会拾取到稀有的物品，每级提高5%几率，共三级。
rain of bullets	提高角色能够携带的子弹数量，每级可多带 10 颗手枪子弹、10 颗来复枪子弹和 5 颗散弹枪子弹。共三级。
boost arura	再强化鼓舞光环，在其十五米范围内团队成员的武器伤害、击退力、灵活度和耐久度都提高25%，共一级。

TIPS 在僵尸背对玩家倒下时，记得对他们屁股来上一脚，暴击率颇高。

打算环游世界的中国女孩：梅仙 (Xian)

人物背景：这位土生土长的中国女孩是第一次出国，班诺伊度假村是她的第一站。怀着环游世界体验各地不同风俗人情的远大梦想，梅仙在度假村中找到了一份接待员工作，打算在赚到足够的旅费后便出发前往下一个目的地。她是个聪明好学的女孩，而且身手敏捷，对各种接待员才会遇到的琐碎任务应付自如。

基础属性	
生命值	90
速度	100
耐力	100



技能列表

狂怒系	
名称	功能
Blood Rage	开启狂怒模式，怒槽蓄满后长按B键/○键发动，在此模式中，角色会取出随身的小刀作战。共一级。
Grim Inspiration	用利器杀死敌人可以获得额外的怒气，每级提高6%，共三级。
Lightning Moves	在狂怒模式中提高角色的移动速度，每级提高 33%，共三级。
Assassin’s Guile	在狂怒模式中提高角色的生命值上限，每级提高30点，共三级。
Boiling Bloodrage	强化狂怒模式，使持续时间加长。共一级。
Flowing Strikes	用任何武器暴击攻击杀死敌人可以获得额外的怒气，每级提高27%，共三级。
Rerage	狂怒模式结束后有机会恢复20%的怒气，每级提高10%几率，共三级。
Volatile	降低启动狂怒模式时所需的怒气值比例，每级降低 5%，共三级。
Boiling Bloodrage	再强化狂怒模式，使持续时间更长。共一级。

战斗系	
名称	功能
Blade Fighter	使用利器攻击时伤害提高5%，耐力消耗降低10%，暴击率提高1%，爆头攻击伤害提高5%，共一级。
Maintenance	提高利器的耐久度，每级提高10%，共三级。
Flawless Blade	提高利器造成的伤害，每级提高 5%，共三级。
Flying Strike	提高角色在跳跃中使用利器攻击时的伤害，每级提高33%，共三级。
Backstab	提高角色在攻击敌人背后时的伤害，每级提高20%，共三级。
Effortless	降低利器攻击时消耗的耐力，每级降低 10%，共三级。
Deep wounds	使得角色在使用利器攻击时有机会造成流血伤害，每级提高10%几率，共三级。
Sharp Expect	使用利器攻击时伤害提高 5%，耐力消耗降低 10%，暴击率提高 2%，爆头攻击伤害提高 10%，共一级。角色可以踩爆倒下敌人的脑袋。
Poisonous	延长毒药伤害的持续时间，每级延长15%，共三级。
Telling Blows	提高利器攻击的暴击率，每级4%，共三级。
Serrated Blade	延长流血伤害的持续时间，每级延长30%，共三级。
Stroke of Luck	使用利器攻击时会有机会秒杀敌人，每级提高1.5%几率，共三级。
Master Assassin	提高流血与毒药的伤害，每级提高20%，共三级。
Pressure	提高角色在攻击生命值低于50%的敌人时的暴击率，每级提高3%，共三级。
Blade Master	使用利器攻击时伤害提高5%，耐力消耗降低5%，暴击率提高5%，爆头攻击伤害提高15%，共一级。角色可以在踩爆敌人脑袋的同时进行其他动作。

生存系	
名称	功能
First Aid	使医疗注射器的治疗量提高25%，共一级。
Vampire	杀死敌人后会立刻恢复耐力值，每级恢复10%，共三级。
Life Insurance	降低死亡后扣除的金钱，每级降低 15%，共三级。
Spectre	使得角色更不容易引起敌人的注意，每级降低5%，共三级。
Endurance	提高耐力值的恢复速度，每级提高15%，共三级。
Pick Lock	角色获得开锁能力，技能级别越高能开越高等级的锁，共三级。
Deeper Pockets	增加装备物品槽，每级增加 2 个，共三级。
Field Medicine	使医疗注射器的治疗量提高 50%，共一级。
Merchant	降低购买武器的费用，每级降低10%，共三级。
Choice Cuts	提高角色对敌人断肢后获得的经验奖励，一级提高为两倍，二级为三倍，三级为四倍。
Combo	杀死一个敌人五秒内再杀死另一个敌人可以获得额外的经验奖励，每级提高10%奖励，共三级。
Equal Chances	降低角色与超过自己等级敌人战斗时的属性惩罚，一级时与高角色一级的敌人战斗时无惩罚，二级时与高角色二级的敌人战斗时无惩罚，三级时与高角色三级的敌人战斗时无惩罚。
Custom Maintenance	提高组装武器的耐久值，每级提高10%，共三级。
Rally	使得角色在生命值低于50%时，耐力恢复速度提高，每级提高 15%，共三级。
Surgeon General	使医疗注射器的治疗量提高75%，共一级。

试图东山再起的说唱歌手：山姆 B(Sam B)

人物背景：作为一个曾经红极一时的说唱歌手，山姆 B 意气风发时的骄傲自大最终害了他，有那么一段时间，他染上了毒瘾，酗酒成性，私生活一团混乱，演艺事业似乎陷入了僵局。但当班诺伊度假村邀请他在派对上作表演时，山姆 B 把这视为一次让他翻身的机会，寄望着自己的精彩表演能够让他重新回到巨星行列。

基础属性	
生命值	110
速度	100
耐力	90



技能列表

狂怒系	
名称	功能
Haymaker	开启狂怒模式，怒槽蓄满后长按B键/○键发动，在此模式中，角色会使用徒手攻击，每拳都可以击倒一个敌人。共一级。
Grim Inspiration	用钝器杀死敌人可以获得额外的怒气，每级提高6%，共三级。
Feel No Pain	使得角色在狂怒模式中受到的伤害降低，每级降低 10%，共三级。
Sticks and Stones	使得角色在受到伤害时有机会获得额外的怒气，每级提高5%几率，共三级。
Greater Haymaker	强化狂怒模式，持续时间更长，而且每一击都会把敌人打至浮空状态。共一级。
Smash Hit	用钝器对敌人发动爆头攻击可以获得额外的怒气，每级提高 20%，共三级。
Pain Killer	使得角色在狂怒模式中每一次攻击都能够恢复生命值，每级每击恢复3%，共三级。
Volatile	降低启动狂怒模式时所需的怒气值比例，每级降低 5%，共三级。
Incredible Haymaker	再强化狂怒模式，持续时间更长，而且每一击都会把敌人吹飞。共一级。

战斗系	
名称	功能
Heavy Hitter	使用钝器攻击时伤害提高5%，耐力消耗降低10%，暴击率提高1%，爆头攻击伤害提高5%，共一级。
Maintenance	提高钝器的耐久度，每级提高10%，共三级。
Effortless	降低钝器攻击时消耗的耐力，每级降低 10%，共三级。
Devastation	提高钝器造成的伤害，每级提高5%，共三级。
Lights Out	延长敌人的可KO时间，每级延长两秒，共三级。
Exploit Weakness	使得角色有机会对耐力在 50% 以下的敌人打出暴击，每级提高 2% 几率，共三级。
Tackle	角色可以获得冲撞能力，第一级在奔跑时能够把敌人撞开，第二级时能把敌人撞倒，第三级会降低冲撞的50%耐力消耗。冲撞对锁上的门同样有效。
Blunt Expert	使用钝器攻击时伤害提高 5%，耐力消耗降低 10%，暴击率提高 2%，爆头攻击伤害提高 10%，共一级。角色可以踩爆倒下敌人的脑袋。

TIPS 僵尸在水中倒下时会不断受到伤害，看来他们还没断气嘛……

战斗系	
名称	功能
Powerful Impact	提高组合钝器造成的伤害，每级提高2%，共三级。
Big Stick	提高双手武器造成的伤害，每级提高2%，共三级。
Hammer Blows	使得角色在使用钝器攻击时有机会立刻KO敌人，每级提高10%几率，共三级。
Critical Impact	提高组合钝器的暴击率，每级提高3%，共三级。
Telling Blows	提高钝器的暴击率，每级提高1%，共三级。
Aimed Shots	提高枪械造成的伤害，每级提高5%，共三级。
Earthshaker	使用钝器攻击时伤害提高5%，耐力消耗降低10%，暴击率提高3%。角色可以在踩爆敌人脑袋的同时进行其他动作，并且获得能够立刻让敌人倒地的特殊攻击招式。共一级。

生存系	
名称	功能
Recuperation	每分钟恢复10%的生命值，共一级。
Motivation	使得角色有机会把受到的伤害变为提高耐力恢复的增益效果，每级提高10%几率，共三级。
Decoy	使得角色更容易引起敌人的注意，每级提高 10%，共三级。
Money Magnet	提高角色拾取到的金钱数量，每级提高10%，共三级。
Hardened	使得角色受到的近战伤害降低，每级降低5%，共三级。
Pick Lock	角色获得开锁能力，技能级别越高能开越高等级的锁，共三级。
Deeper Pockets	增加装备物品槽，每级增加 2 个，共三级。
Regeneration	每分钟恢复 15% 的生命值，共一级。
Bulletproof	使得角色受到的远程伤害降低，每级降低6%，共三级。
Bone Breaker	提高角色令敌人骨折后获得的经验奖励，一级提高为两倍，二级为三倍，三级为四倍。
Backfire	敌人在令角色倒地时会受到伤害反射，一级时为正常反射伤害，二级为二倍反射伤害，三级为三倍反射伤害。
Custom Maintenance	提高组装武器的耐久值，每级提高10%，共三级。
Fence	提高出售武器的价格，每级提高10%，共三级。
Last Stand	使得角色在濒死时受到的伤害降低，每级降低 20%，共三级。
Rebirth	每分钟恢复20%的生命值，共一级。

武器



《死亡岛》中的武器种类较多，由简单的木棍、扳手和菜刀，到手枪、散弹枪和来复枪，甚至是效果与外观同样奇特的组合武器，几乎任何能够用来与僵尸一战的武器都有登场。这些武器都存着耐久度又或者弹药量限制，想要用一把武器从头杀到尾是不可能的。不过游戏中提供了修理，强化和武器组合系统，所以虽然武器无法经久耐用，但倒也不至于像《丧尸围城》里头的武器那样，使用次数一到就只能丢弃掉，尤其是在游戏后期，一把威力强大的武器是非常可靠的攻关好帮手，千万不要将其用坏了，一但变成无法维修的状态，想要再拿到一把可不容易。维修、强化与组合均需要在工作台完成，这种设施会出现在幸存者的据点和某些场景当中。

品质

武器品质分为五个等级，最常见的是白色，更高一级的是绿色，然后是蓝色，紫色和最为稀有的橙色。武器品质影响到同类武器的整体属性水平，但仍然无法超越等级对武器属性带来的提升，不过对武器本身的价值却有非常大的影响，一把 13 级的橙色锤子售价比一把 18 级的紫色锯齿刀的出售价格还要高，所以在高品质武器本身的等级和玩家等级已经相差太多时，请果断卖掉换取资金购买更高级的武器。

等级

武器存在着等级设定，其等级一般会和玩家获得这把武器时的等级相同，这有效地避免了玩家刷到一把高品质的强力武器就从头用到尾的情况，因为武器等级无法提升。同一种武器随着等级的提高其威力与耐久度等属性会随之增强，所以随着玩家的等级提升，原本强大的武器也会渐渐跟不上敌人强度的提升，10 级时橙色品质的武器到了 20 级时威力可能还及不上一把白色品质的武器，玩家便需要忍痛割爱卖掉，用换来的金钱购买更为强力的武器。

维修

在工作台处玩家可以花费金钱让武器的耐久度恢复到 100%，维修费用会随着武器的等级和品质提高而上升。前期获得的白色品质武器如果没有经过升级，比起花费金钱去



修理，或许还是直接拾取一把全新的比较实惠，而后期的稀有武器则需要靠着修理才能够常伴在玩家身边。

强化

强化的前提是武器本身的耐久度到达 100%，其次是要人物达到相应的等级。一把武器最多能够强化三次，对其杀伤力，击退力和耐久度都有着一定幅度的提升。和维修一样，随着武器的等级合品质提升，强化费用也会随之升高，一般来说对蓝色品质以下的武器是不值得使用强化的。对于枪械，强化基本上只能提升杀伤力。

组合

在游戏过程中，玩家可以从各个 NPC 手中或者在关卡当中拿到组合武器的蓝图，在手头上有相应的武器和零件后就能够花费一定的金钱制造出组合武器。组合武器一般威力会比未组合前强大，又或者拥有独特的攻击效果，但往往会降低武器本身的耐久度。组合本身和强化没有任何冲突，强化过的武器在组合后会继承强化等级，又或者可以在组合后再去强化。





敌人类型

和同类型题材的作品《求生之路》类似，《死亡岛》中玩家们需要的面对的也不只是普通的僵尸，还有各种因为生化变异而产生的特殊感染者，他们能力各有不同，普遍的特点是比起一般僵尸更为聪明，也更为难缠。想要消灭他们靠着打是行不通的，玩家需要针对他们的弱点来制定出相应的战术，抓准机会给它们致命一击。



行尸 Walker

最普通的僵尸，单一个出现时基本上不会对熟练掌握游戏技巧的玩家造成任何威胁，但就算是这种最普通的僵尸也会对玩家发起冲锋，应对不当也会被蹭掉半格血。而一旦数量多起来，就算是这些最普通的僵尸也足以对前期装备与技能不多的玩家构成威胁。后期面对拥有了枪械和燃烧瓶之类大面积大威力杀伤性武器的玩家来说，它们就是一堆经验值。行尸的弱点在头部，前期将他们踢倒后用近战武器爆头是最为标准的速杀法。

TIPS 用火焰武器杀死的僵尸会着火，还会烧伤我方角色，记得离远点。

感染者

Walker



这一类僵尸在外观上和普通僵尸没有太大区别，但其行动方式则完全相反，不但会发出尖利而疯狂的咆哮，还会一路高声呼喊地向着玩家操纵的角色狂奔而来，并且在靠近时会发动毫无章法但令人难以招架的连环拳。要阻止他们的狂奔，最好的方法就是恰到好处地迎面对他们来一脚，如果玩家正好踢中了他们的脑袋，立刻就能够踹爆头。一次漂亮的钝器挥击也能够达成同样的效果，尤其是球棒。但如果没有将其爆头，感染者只会停顿一下，然后便会进入到无法被踢倒的咆哮状态，这时候最好再赏他们一棍子，等他们倒下了以后再补上一脚。感染者爬起来的速度很快，不过其生命值不高，单个出现时并不会构成太大威胁，但一般在任务中突然刷新的感染者都是两个一组，如果他们贴在一起冲锋过来那就算以脚踢的频率也是无法同时阻止他们的狂奔，玩家需要当机立断用投掷武器的方式打断其中一个的冲锋，然后再踢停另一个，伺机各个击破。



狂徒

Thug

在一群僵尸当中，狂徒的外貌算是比较好辨认，他们体型更高大也更强壮，当然最为标志性的还是那极其可怖的咆哮和慢得不可思议的移动速度。作为补偿，狂徒皮粗肉厚，生命值不但极高，抗打击能力也相当强，一般的攻击和脚踢根本无法将其打倒在地，而其可怕的臂力却可以一击就将我方角色打入特殊的倒地状态，还会夺去一格以上的生命值。对付这种大块头的方法比较多，用场景中的瓦斯瓶引爆或者用燃烧弹和手雷是最快捷的方法，但如果没有，开启狂怒模式多打几下也可以将他们速杀。而如果连怒气都没蓄满，玩家就需要用武器一点点磨掉它的 HP，推荐的打法是冲过去挥动武器，在击中狂徒的瞬间按下摇杆后 + 跳跃键，角色会使出耗费体力的急速后跳，一般会堪堪躲开狂徒的攻击。如此往复就可以打倒狂徒。狂徒提供的经验值较一般僵尸高，身上掉落的金钱也比较多，玩家在有条件的情况下还是请尽量打倒他们，但如果身周敌人太多或场景太狭窄，利用他们移动速度慢的缺点直接绕过也是可行的。



自杀者

The Suicider

正如其名，自杀者是一种被转变为了活体炸弹的僵尸，不但行动速度慢，而且不懂得任何攻击手段，生命值虽然不至于低得能被一击必杀，但也并不算太高。对于掌握了应付方法的玩家来说，自杀者本身的自爆并不会构成威胁，因为它只会在离玩家非常近时发动自爆，而在爆炸前还会有一个非常明显的准备动作，立刻发动急速后跳便可以躲开。如果感到不保险，用投掷武器的方式解决自杀者也是可行的。但后期会出现自杀者与行尸混合出现的组合，很有可能会出现在对付行尸时过于专注而让自杀者过于接近，又或者被逼到了死角而无法逃走的情况，解决办法除了需要按照基本的战术，保证自己的后方安全的同时不断后撤外，也可以尝试冒险接近自杀者引诱其爆炸，并及时后撤，爆炸对于附近的其他敌人同样会造成伤害。如果玩家在驾驶交通工具，请在保证车子处于一定速度的情况下直接撞向自杀者，能将其秒杀。



浮肿者

The Floater

长期浸泡在水中让这种僵尸浑身浮肿，这不但让他们得到了更好对抗近战武器的能力，还赋予了他们远程喷吐毒液的的能力。对付浮肿者，用狂怒模式或者使用枪械是最好的选择，但如果掌握诀窍，在近战中也能够战胜这种强大的僵尸，战术的要点就是保持移动，毒液喷吐在近战范围内的伤害非常高，不过在作出攻击时浮肿者出现的硬直也比较长，抓紧机会绕到它背后展开攻击可以给予它重创，如此往复就可以消灭它。

撞击者

The Ram



第二幕玩家会遇到这种装束像是疯人院重症患者的特殊感染者，不要被其外表吓到，其实冲撞者的攻击方式非常单纯，在离玩家有一段距离时，它会在一个非常长而明显的准备动作后向着玩家展开有一定追踪能力的冲锋，但只要保持横向移动，并在其接近时斜跳便可以轻松躲开。攻击被躲开的冲撞者在刹住步伐后会有一个持续时间颇长的硬直，不要犹豫立刻冲过去对其攻击，大约三到四次攻击后便需要躲开，免得被其回头踹上一脚。除了这两种攻击方式，冲撞者再也没有其他攻击玩家的方法，所以对付起来非常简单，不过如果身边有其他僵尸存在，就需要用有高低差的地形来周旋了。另外，和其威猛的外表不一样，冲撞者对于交通工具的抵抗力非常差，被汽车高速撞上会遭到秒杀。

屠夫

The Butcher

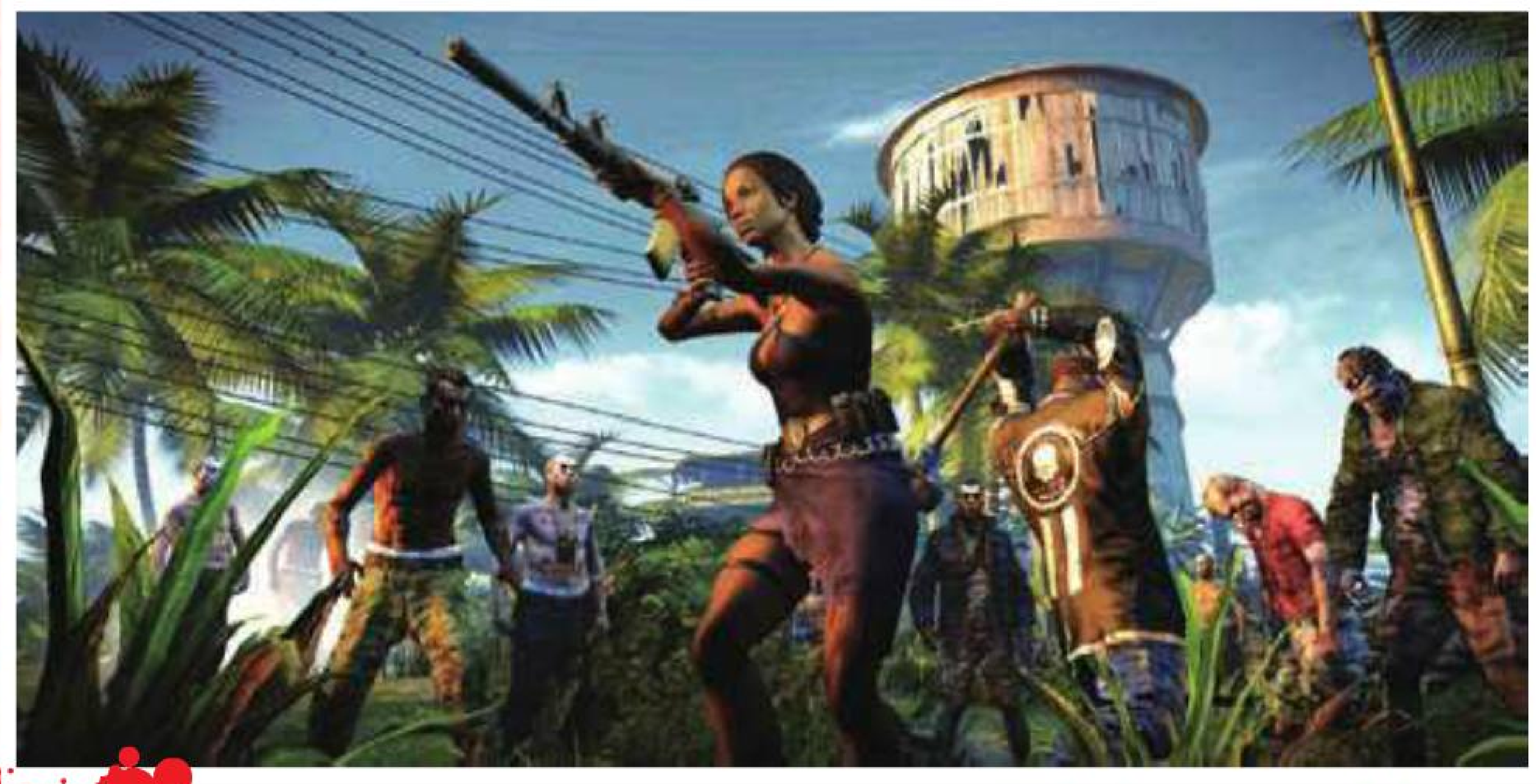


作为游戏当中最强大的僵尸，屠夫有着几乎破坏平衡般地能力，它的速度极快，攻击力和攻击速度非常惊人，更离谱的是，它拥有绝对不输于狂徒的超高生命值，而且屠夫一般都是混在僵尸群中出现。对付它的方法就是保持距离用枪械将其生命值耗尽，又或者开启狂怒模式轰杀掉。与其展开近战是最迫不得已的情况下才需要作出的选择。屠夫虽然速度惊人，但恰到好处的脚踢还是会令他们陷入短短的硬直当中，抓紧机会发动攻击，然后再专心回避它们作出的反击，要是应对得当，要干掉一个屠夫还是不成问题的，但想要毫发无伤地做到这一点相当困难。

TIPS 其实就算不用来炸僵尸，天然气瓶在前期也绝对是个杀僵尸神器，因为光用来当投掷武器的伤害也不低。

主线任务流程攻略

《死亡岛》是典型的沙箱游戏，玩家除了接到主线任务外还会在各个据点的NPC处接到大量的支线任务，玩家可以按照自己的喜好来决定先做哪一个。限于篇幅，本次攻略无法一一写出支线攻略的流程，仅会在攻略主线任务的途中提及一些能够顺路完成的支线任务。



Prologue :Rise and Shine



Chaos Overture

角色从旅馆中醒来后，玩家便可以正式开始游戏了，先不要急于离开房间，洗手间里有一个医药包，拿取后只要受到伤害就可以按B/○键使用，沿着小地图上的任务标记走，房外的杂物可以开启拿取到一点金钱和零件。进入另一间房屋，开启电筒照明，按照提示撞开锁住的房门，到达目的地，却会发现大门已经被封锁。外出到露台处便会触发剧情动画。动画过后回身来到电梯处，长按X/□键打开顶盖，便会触发电梯坠落的剧情。离开电梯，按照任务目标前往右边的走廊，在听到警告时立刻回身，朝着左方的走廊奔跑便可以触发动画。

Chaos Blood on The Sand

醒来后前往大门处，Jeannine会要求玩家前去拯救急救员Sinamoi，按照Wayne的建议，装备大门旁的船桨当做武器后，便可以外出进入战斗，被打到沙地上时无须惊慌，敌人攻击欲望并不强烈，一一踢倒后爆头即可，如果被抓住，可以在按下LT后再按RT挣脱敌人并将其打倒在地。对于那些围困住Sinamoi的僵尸，玩家既可以从后方用武器偷袭，也可以将他们踢倒，摆脱围困的Sinamoi会将他们追击杀死。





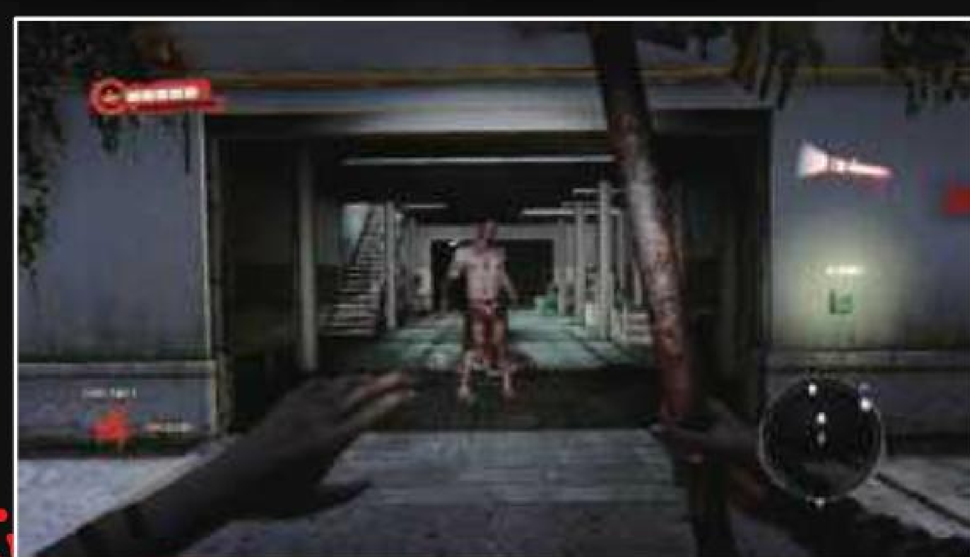
Passport to Life



Sinamoi让玩家去寻找急救站（Life Guard Tower）的门卡，一路沿着幸存者们所在的小木屋朝着山上的泳池区进发，沿途僵尸不多，踹倒杀死即可。门卡所在处有一位男子因为被迫杀死僵尸化的家人而陷入了无法自拔的哀伤当中，对话后转身打开大门，屋内有两只僵尸，干掉后取得门卡，原路返回小木屋便可完成任务。

Exodus

之后玩家需要沿着沙滩前往急救站为其他幸存者探明情况，路上能够救下一位被困在车中的幸存者，并且在附近的木屋中遇到首个工作台。继续沿着沙滩前进，在靠近前往急救站的阶梯时会碰到一群行尸，缓缓后退各个击退，不然玩家会有生命危险。之后开门进入急救站，之前可以取得楼梯下方的天然气瓶，将急救站外的僵尸引到一处后用投掷武器引爆天然气瓶，一举消灭，但如果没有开启狂怒模式天赋，最好不要波及急救站外的另一个天然气瓶。之后搬动另一个天然气瓶，来到急救站门外放下，开启大门，遇到头一个狂徒，里头还会有一只行尸紧跟而来，后退，等到两者距离天然气瓶够近时引爆便可将它们消灭。之后清除急救站内的僵尸，到顶端的通讯室中与Sinamoi通话便可以完成任务。

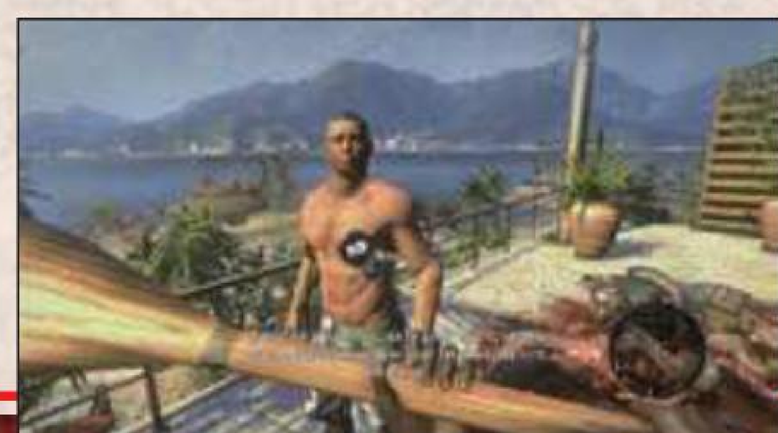


Chapter 1: Welcome to Banoi

To Kill Time

Sinamoi建议玩家去帮助Mike和Dominic，以便让大家在急救站更好地安定下来。Dominic就在通讯室门外，他会交给玩家支线任务“On the Air”，此任务的完成需要建立在其他任务已经完成的条件上，暂时无法进行。下到急救站外，和一堆尸体旁的Mike对话，他会给出支线任务“ Ashes to Ashes”，要求玩家去加油站取来汽油焚烧尸体，免得其腐朽后产生致命的病菌。这里建议玩家先完成“ Ashes to Ashes”。





沿着急救站闸门外的公路行走便可以到达油站，杀光外头的僵尸后与窗户处的幸存者交谈，他们会开门让角色进入油站便利店内。虽然两个工作人员还活着，但是油站的油泵却停止工作了，而开关所在的车库内有着大量僵尸。从油站便利店后方爬梯子上到开关所在的车库顶上，从天花板跳下去便是一场硬仗，敌人包括一个狂徒和三个以上的行尸，如果之前已经蓄满了怒气，果断开启狂怒模式清场，而如果还没有满，就要打开手电筒在黑暗的车库中和狂徒小心周旋了。打开开关，卸掉封锁车库大门的木板后，可以在车库中取一个油罐放在油泵前，然后请立刻退后到安全距离，因为会有两批分别各有两个的感染者直直地朝着玩家冲来，算好距离把他们一一处理掉，之后就可以把油箱搬上车库当中汽车的货斗里，开车回急救站，将汽油放到Mike面前，任务成功。

之后玩家可以驾车沿路向着灯

Act 1

TIPS 将武器投掷出去的瞬间立刻打开道具界面，并把投掷出去的武器丢弃掉就可以复制武器。

塔所在的地方驶去，路上可以在一个倒塌的围栏处听到呼救声，杀死外围的僵尸后会看到一位被困在某个车子撞进的屋里的女士。进入那辆车子的驾驶室，倒退出屋子，入内与她交谈就可以触发“Bloody Valantine”支线任务，女子已经被僵尸咬伤的丈夫会要求玩家将女子带到灯塔（Light House）处，之后只要玩家搭上车子并驶到红色圆圈处便可以让女子自动乘搭上车子。沿着任务标记一路朝着灯塔开去，那也是“On the Air”任务所需要去的地方。



到达后玩家可以和灯塔的领导者 James 对话，之后再到工具房前与守在那里的 Darvin 对话，他会交给玩家支线任务“A Ray of Hope”，需要玩家去恢复灯塔的电力。沿着任务提示来到酒店附近的供电房，可以看到前来启动供电的 Marcus 正被一群僵尸围困在围栏内，此处可以慢慢把僵尸引出来逐一消灭，注意力放在了 Marcus 身上的僵尸只要我方角色不靠得太近是不会转身展开攻击的。消灭僵尸后和 Marcus 对话，他会指示玩家去开启另一个供电房的开关来恢复灯塔的供电。在供电房附近的僵尸较多，需要小心消灭。之后进入供电房会引发警报，迅速按下所有开关便可以恢复电力。离开电房时请小心，和加油站一样会刷出两批各两个的感染者，如果觉得供电房外头太暴露，可以退到里头靠着复杂的地形来限制感染者的速度，再逐个击破。



回到 Marcus 处跟他报告，之后就可以回灯塔处找 Darvin 交差，工具房便会开放，玩家在里头就能够找到“On the Air”所需要的任务道具，通过灯塔处墙上的地图使用快速旅行，玩家可以迅速回到急救站，跟 Dominic 还有 Sinamoi 交差。

顺便提一句，如果玩家在小木屋或者急救站处接受了 Steven 的支线任务“The Lost”，可以在灯塔里遇到任务目标 Maggie，跟她交谈再跟 Steven 汇报就可以完成任务，通过快速旅行可以轻松地解决。

A Piece of Cake

Sinamoi 会要求玩家寻找三个罐头食品，这种物品可以在各种圆顶酒吧的内部找到，玩家可以回到游泳池区的酒吧处寻找，也可以前往海滩处的酒吧，此处建议玩家先从泳池区找起，因为海滩区两个酒吧处都有狂徒出没，而且僵尸的数量也相当多，分布密集，对付起来并不容易。但如果玩家想要多赚取经验值和金钱，那海滩是个更好的选择。找够罐头后回去急救站交给 Sinamoi 便可以完成任务。



Seek'n'Loot

感到食物并不足以应付眼前情况的 Sinamoi 要求玩家前往酒店附近的两个加油站便利店当中寻找饮料。玩家曾去取过汽油的加油站较近，但里头只有一箱饮料，而任务的要求是两箱，所以玩家可以前往该处，拿取原本被挡住的柜台后的物品，不过仍然需要通过山路前往另一边隧道处的加油站。该任务需要用车子运送饮料，玩家请尽量开车进行任务。

沿着山路走可以在转角处碰到一位呼救的女士，她会提供支线任务“Crash”，跟随她去拯救她那被困在翻倒车子中的丈夫，在第一次长按 X/□ 键拉开一部分车门后请立刻做好战斗准备，刷新的依旧是老一套的两批各两个感染者，料理掉后再一次拉动车门就可以救出女子的丈夫。之后任务完成，玩家可以打开车尾箱，拿到一个医药包和一根撬棍。



继续沿着山路走，玩家会看到某个男子被一群僵尸围困在一栋屋子前，驱车撞死僵尸，男子会交给玩家支线任务“Make Yourself At Home”，要玩家帮忙打开他身后房子的门。正面无法进入，玩家可以驱车来到围栏旁，用车子当做跳台跃入后院，再从通往工具室的后门进入。在大厅中会有一个狂徒出现，轻松解决掉就可以开门让男子入内。之后任务完成，他还会交给玩家另一个支线任务“Fluid Necessity”，让玩家去山下的加油站取两箱汽油，这正好和主线任务的目的地不谋而合。

驱车到达山下的加油站，里头会有数量不少的僵尸，还夹杂着狂徒，不过场景中央会有漏电区域，想要省事的玩家可以驱车进入该区域，电流不会伤到玩家，倒是冲过来的僵尸会被电得抽风。清场后，在油泵区可以找到两箱油，放进货斗之后，将车开至大门无法进入的便利店后方，用车当做垫脚跳上商店后方蓄物间的顶部。便利店顶部有一个狂徒与几个行尸，如果不打算和他们纠缠，打破蓄物间的顶部玻璃便可以进入到便利店中。蓄物间里头便有一箱饮料，不过并不用急于搬走，打开门，搜刮一下便利店，里头还有更多的饮料。拆开封锁大门的木板后将车开到门口，搬上两箱饮料，就可出发回山上的屋里。把汽油交给男子，他会开始为玩家提供用三瓶酒（Alcohols）换取一个燃烧瓶的服务。



之后将饮料运回急救站，放在车库的尽头，再和 Sinamoi 对话，任务完成。

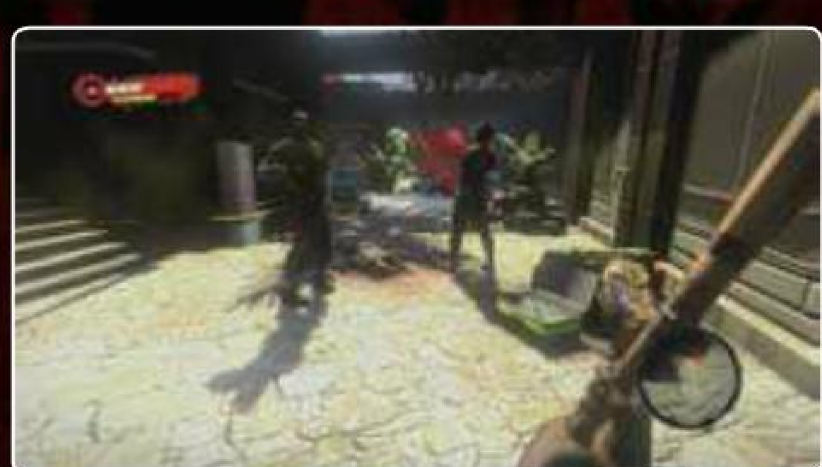


Chapter 2:Busy Surviving

Born To Be Wild

着火的车辆堵塞了通往城市的道路，Sinamoi 记得在酒店的地下停车场有一辆马力十足的卡车（Truck），可以撞开这些车辆冲入隧道，让玩家操纵的角色能够前往城市求援。但要做到这一步，首先得进入已经变成了僵尸据点的酒店当中。这一次任务难度非常高，玩家需要深入到酒店内部，期间不但有多场战斗，而且还有大量僵尸聚集的场所，在进入酒店前一定要做好准备，最好手头上有足够的燃烧瓶和耐久度够高的武器。

入口处的两个狂徒可以消灭掉也可以引开，之后拾取地上的门卡，就将进入酒店当中。走廊当中的光线并不充足，要打开手电筒照明。有部分僵尸会被困在有玻璃阻隔的房间内，千万不要以为它们碰不到你，这些玻璃一击就碎，还是趁早打碎玻璃进到房间中将他们直接消灭最为保险。一路上房间中会有不少的能量饮料（Energy Drink）和巧克力棒（Snack），如果和僵尸的战斗中有受到伤害请即时食用，补充生命值。



按照广播中传出的声音，玩家可以在电梯处遇到酒店保安员 Mike Davies，他愿意帮助你找到卡车，但首先要你去寻找一位打算逃出酒店时却被僵尸袭击的保安 Ken。打开面前的电梯上盖，下到电梯后便会进入到厨房当中。一个狂徒守在路中，因为空间狭窄，如果觉得难以击杀，也可以干脆绕过。从厨房的左边离开这里，在通道中会遇到狂奔而来的感染者，看准机会对它们脑袋来上一下。之后会到达一间有着工作台的房间，修好武器，因为一开门玩家就必须面对外头游泳池当中数量有大约十个的僵尸。如果手头上有燃烧瓶，这里可以考虑用一个。

解决掉游泳池的僵尸后，经过分布着零散僵尸的更衣室，玩家会进入到另一个凶险的区域。在二楼的平台上有着大量的僵尸，它们能够远远地在上方看到玩家，然后从楼梯冲下来发动攻击。建议玩家首先可以守在一楼通道尽头的喷泉处，利用僵尸跨越有高低差地形时会绕远路的特点静待楼上的僵尸到来，一一消灭，直到没有僵尸出没后才继续到楼上消灭其他僵尸。



在二楼的尽头办公室处，玩家可以在杂物间里找到 Ken，他受了重伤，要求玩家前往不远处的医务室拿取药物。请小心，医务室当中有着一只狂徒，内部空间狭窄，如果能够开启狂怒模式，就请果断用吧。取得药物后交给 Ken，却还是无法挽救他的生命。在摄像头中看

TIPS 死亡岛四处有美丽风光——这不仅仅是指自然环境，还有到处都是的比坚尼美女广告。

到了一切的 Mike 无奈之下还是让主角前往监控室找他。路上僵尸并不特别密集，不过在到达监控室之前会有三头僵尸围在门前，要小心应付。见到 Mike 后，他表示玩家需要重启保安系统才能够打开通往停车场的大门。

机房就在监控室对面，不过里头会有一个狂徒和若干僵尸，值得庆幸的是，他们的位置是分开的，边消灭他们边重启五台电脑便可以打开通往地下室的大门。

之后玩家将要面对最后一个难关，停车场当中有着大量的僵尸，还有一个狂徒守在卡车的门旁。不要犹豫，掏出身上的燃烧瓶，统统用在他们身上，之后只要坐上卡车就会触发剧情。

剧情过后，游戏出现了一个非常不合理的安排，明明剧情当中玩家的角色是驾着卡车，场景转换后却站在了离卡车不远处。请不要被天空中正在坠落的直升飞机吸引注意力，立刻再坐上卡车，因为很快就会有两批感染者朝着玩家冲来。卡车比起一般汽车，视野要更狭窄一些，请注意驾驶不要被卡住。将车驶回急救站就可以完成任务。



Chapter 3 :Wheels of Steel

Black Hawk Down

Sinamoi 要求玩家去一探直升机坠落的地方，看看是否还有幸存者，建议驱车前往，路上不但僵尸较多，而且在坠落点前还有一个狂徒。将僵尸不断撞入水中还可以将其淹死，有虐待倾向的玩家不妨一试。在直升机坠落点玩家会头一次遇到自杀者，隔远地用武器投掷或者近身引诱其爆炸都是可行的，之后跟 Nikolai 这位空难的幸存者谈话，他会要求玩家护送自己前往一个附近的碉堡，一路杀过去便可。到达碉堡后和 Nikolai 对话，再通过地图快速旅行回急救站，与 Sinamoi 对话完结任务。



Misery Wagon

想要穿越隧道，光靠卡车现在的硬度还不够，Sinamoi 建议玩家前往修车厂，看看修车师傅是否还活着，如果他还能工作，便可以帮玩家加固车子。开着卡车前往修车厂，外头已经有一堆僵尸围住了大门，果断开车将他们碾死，修车师傅便会打开门。此处有可能会有一头僵尸被错误地放在了修车厂的闸门内，无法用武



器攻击到，此时玩家可以拾取场景当中的天然气罐放到大门旁然后引爆，爆炸会波及到里头的僵尸，将其杀死。

修车师傅还活着，不过他已经被僵尸咬了一口，感染了病毒。他答应玩家会和女儿 Jin 一起改造车辆，但期间需要玩家保护修车厂。恢复好生命值，修好武器，玩家一旦离开修车厂的闸门，门便会关闭，几批感染者会成双地陆续冲向玩家，如果觉得正面难以招架，请活用场景中的煤气瓶和高台与敌人周旋。

杀光僵尸后便会触发剧情，一段伤感的离别后，修车师傅将自己的女儿付托给了玩家。Jin 会自动坐上车子的副驾驶座，玩家需要将车子驾驶到那被着火的车子封锁的隧道处，便可以进入到第二幕故事。



Act 2

Chapter 4 :City of Moresby

Ram on Heaven's Door

到达教堂后，玩家可以沿着楼梯前往教堂大门。教堂外会有一头冲撞者和几个僵尸，优先对付冲撞者，也可以引诱它撞向其他僵尸来快速地清场，或者引诱它冲向火焰，以更快地消灭冲撞者。场景内有不少能量饮料，受伤后记得及时饮用。将教堂外清场后入内，就可以完成任务。



Sacred Silence

和修女 Helen 对话，她会请求玩家帮忙处理那个躲在了教堂办公室的僵尸，也正是因为这个僵尸令他们无法关掉教堂的电子钟，导致引来了冲撞者。撞门入内，躲在里头的是一个狂徒，办公室的空间不算太大，周旋的时候要小心不要被逼到死角。干掉狂徒后从他身上拿到钥匙，然后就可以关掉教堂的电子钟。



Drowned Hope

教堂会成为玩家在城市中的据点，和修女 Helen 交谈，她会要求玩家去拯救两位前往污水处理厂恢复供水，却一直没有音信的男子。头一次在城市当中历险，玩家们需要好好适应这里的怪物密度和种类多样性，在街头上碰到冲撞者，自杀者和狂徒是家常便饭。在这里工作台也不再是处于安全地区，有时候会出现在开放的街道上，一定要清理了附近的僵尸后再使用。城市中会有一些将自己关在单间房屋当中的商人，他们就算在如此危险的时候仍然没有放弃做生意，玩家可以在他们手上购买武器和药物。在到达污水处理厂后，一群暴徒会冲出来，不由分说就对着



主角开枪。如果此时玩家手头上也有枪械，请毫不客气地朝着他们身上招呼，也可以用上燃烧瓶等投掷武器。

杀死门口的敌人后，就可以拿起他们的枪支和弹药，继续深入污水厂内部。在没有枪械天赋支持的情况下，游戏的枪械射击手感并不太好，幸而敌人的命中率和攻击欲望也算不得非常高，蹲下后按住 LT 对准敌人头部连射，爆头了就是一击必杀。推进过程中别忘了从敌人身上捡子弹，因为角色只能携带 50 颗手枪子弹（不含枪械弹夹内弹数），同时也可以对比一下敌我双方的枪械数据，拾取威力最高的那一把枪。

杀光处理厂的敌人后，可以在后方的杂物室里头见到两位被困住的男子：Antonio 和 Frank。



Drop By Drop

先与 Antonio 对话，他会前往检查污水厂设施看看能否恢复供水。跟随他前往控制台前方，他会发现其他条件都齐备，但是市内有五个消防柱被车子撞开，导致水压不够高，无法启动供水设施，需要玩家去关闭消防柱。同时 Frank 还会提供一个让玩家去清理污水处理厂外僵尸的支线任务“Godless Entities”，离开污水处理厂，杀光外头地图上用白色骷髅标出的僵尸就能完成。之后驾驶汽车前往五个消防柱处关闭它们，每一个消防柱附近除了有数量不少的僵尸，还伴随着一个狂徒，和一个自杀者或冲撞者。用污水处理厂处的汽车把他们都碾死是最为保险的处理方法，不过请小心驾驶，市内的道路狭窄障碍物众多，一但被困住就只能下车肉搏了。

关闭五个消防柱后，就可以回教堂与修女 Helen 对话，完结任务。



TIPS 杀掉最后一个在场敌人和产生断肢效果时都会引发慢镜头，不要搞混了哦。

Chapter 5 :Mixed Blessing

Way of Salvation

修女 Helen 派玩家前往市政厅求援，但要通过僵尸满布的市区是不可能的，不过一位名叫 Joseph 的男子声称可以带领玩家前往城市的下水道当中，通过这些地下的管道前往市政厅。出教堂外和 Joseph 交谈，他会领着玩家一路奔往下水道入口，路上会遇到相当多的僵尸，不要他们纠缠，紧跟 Joseph，到达入口处立刻进门便可以摆脱追踪而来的僵尸。



Let The Waters Flow

进入下水道后按照 Joseph 的要求关闭两个水管的开关，再前往控制室关闭水闸，注意控制室里头有一个自杀者，入内时要小心。关闭水闸后，被困在水底的浮肿者也得到了解放，拦在了玩家前进的路上。在浮肿者身周还有不少行尸和感染者，远远地丢过去一个燃烧瓶是比较安全的处理方法。注意浮肿者对火焰伤害的抵抗力相当高，如



果它还没有被烧死，请拿出枪械对付，不到万不得已，千万不要展开近身战斗。

沿着下水道前进，路上会有相当多的自杀者和狂徒，有水的十字形沟槽区还会有浮肿者出现，注意多观察周围的环境，有不少油桶，天然气罐和砖瓦等物品可以供玩家投掷，善用自杀者的自爆消灭其他僵尸也是个好办法，但请记得离远点。

一路上会有不少工作台，一般都隐藏在某些房间当中，注意小地图当中显示的标记，一路上多收集金钱，因为在下水道中战斗次数较多，修理武器的费用颇高。

杀到地下水道的尽头，便可以进入到市政厅当中。



Chapter 6 :Underdogs

Head Against The Wall

到达市政厅后先不要急于去见市长，在中庭的桌子上有不少武器，各个角落当中的皮包和手提箱里头也有不少金钱。收集好后前往市长办公室，不出所料地，他拒绝提供任何帮助。前往中庭触发剧情，之后 Jin 会要求玩家想办法为所有躲藏着幸存者的地方提供食物补给。但要在哪里找到补给?



Market Journey

在市长办公室外遇到过的 Josh 为玩家们提供了一条可靠的路线，能够到达一个被本地帮派占据的超级市场。不过要前往这条道路，首先要买通那个看守着出口的警卫。警卫会交给玩家一个支线任务“Guard on Duty”，交给他一瓶酒就可以完成，如果玩家身上没有，市长办公室



里头还有一瓶。

买通警卫后，打开门进入另一个下水道，里面的水有毒，请注意不要踩入水中。通过下水道进入超市，会发现这里外围也被僵尸所占领，而且在通往超市的路上还会有一头浮肿者拦在路上，不要吝啬弹药或怒气，轰杀掉它。

进入超市后，立刻又像是污水处理厂般爆发了枪战，拿出枪械蹲下，一个个将敌人爆头便行，在前段区域敌人并不密集，超市货架上有水果和能量饮料，生命值不够时记得进食补充。

后期敌人会关掉进入超市仓库的大门，玩家需要绕过被僵尸占领的区域迂回地发动进攻，期间会碰到一个冲撞者，将其引到着火处可以更快地解决它。



在仓库里头会出现拿着来复枪的敌人，火力强大，不过一般都会固守在封闭的区域，丢个手雷或燃烧瓶就可以消灭掉。干掉所有敌人后别忘了拿起来复枪，然后将饮料推进货柜就可以完成任务。

Chapter 7 :“Invitation Only”

Bitter Return

剧情过后玩家进入下水道，迎面就会走来一个自杀者和几个行尸，看好情况引爆自杀者可以一次清场。沿着下水道杀回市政厅，却发现或许是因为玩家给了警卫一瓶酒，这个地方竟然已经被僵尸入侵，如今四处充满了行尸。杀到楼上，在中庭处的一个警察手上有着手雷，可以丢到中庭下方杀掉冲撞者来赚取经验。之后前往市长办公室，遗憾地发现他竟然也变成了一个狂徒，杀掉他，拿取他身上的钥匙就可以前往下水道入口了，不过之前请到市长的办工桌上拿走组合武器的图纸，下方的保险柜里还有一枚钻石。

下水道前段路程和来时一样，后段路程会有变化，不过敌人的配置都差不多，浮肿者和自杀者仍然非常多，注意多使用环境当中的爆炸物消灭他们。离开下水道后角色便会出现在教堂附近，回到教堂，任务完成。



Lady In Trouble

Jin 没有听从劝告，还是执意要给占据警察局的暴徒运送饮料，结果不但害得和她一起前往警察局的 Joseph 被打成重伤，自己也被俘虏。Joseph 挣扎回到教堂处，交给了玩家进入警察局下水道的钥匙。通往警局的下水道井盖附近会有超过十个行尸和感染者，里头还会夹杂着一个自杀者，看准机会跑到井盖旁立刻入内会比和他们正面冲突更为安全。

下水道当中的敌人配置和之前的下水道差不多，但因为空间更狭

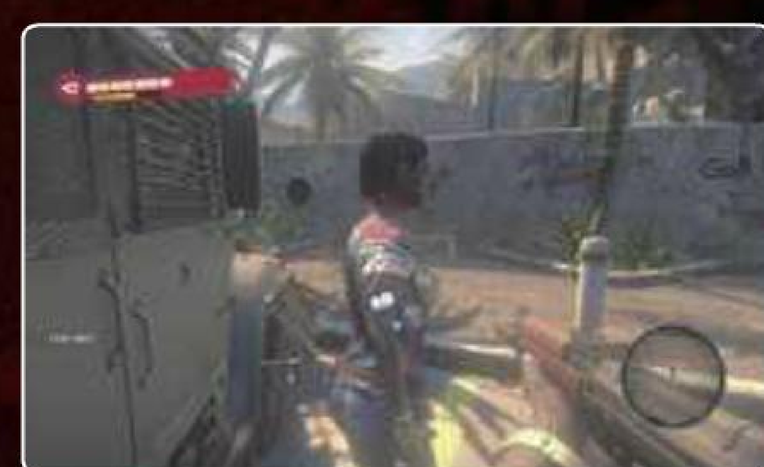


窄，在碰见浮肿者时将会更加难以周旋。如果玩家手头上有可以吸引僵尸注意力的鲜肉手雷，记得投到浮肿者的身后，它会把注意力放在鲜肉手雷上，趁机对着它背后的弱点猛攻就能够解决它。

进入警察局后小心前进，在狭窄的走廊里存在着数量不少的行尸，有部分是躺在地上的，趁机秒杀掉。在经过一个有工作台的保安室时要千万小心，那里的走廊中不但会有一个自杀者，还会有一个手持利刃的感染者对玩家进行偷袭，其近战时的攻击非常凶猛，建议用投掷武器或者枪械直接远距离解决。保安室里头有一个狂徒，如果玩家此时手头上已经有带电击属性的武器，对付起来会简单一些。

之后进入到警察局室内，开始面对那些占据警察局的暴徒，不用犹豫，果断掏出手枪和他们交火。办公室当中的空间狭窄，提供了不少掩体，一些办公桌上也存在着可以恢复生命值的食物，请多加利用。最后守在关着 Jin 办公室前的两个敌人手头上会持有来复枪，需要小心周旋。

之后打开门就能触发剧情，剧情过后游戏终于人性化了一把，角色会出现在教堂前。进入教堂与 Helen 对话，任务完成。



Chapter 8 :No Good Deed

Faith Will Move Mountains

一个纯粹的过场任务，进入教堂与 Helen 对话，任务完成。完成后会听到 Sinamoi 在广播中求援，急救站的补给也用光了，赶快回去支援他们吧。

It's Never Too Late

另一个纯粹的过场任务，玩家

TIPS 梅仙穿着的高跟鞋质量之高冠绝全球，无论是奔跑、跳跃、脚踢还是踩爆僵尸头都绝不会弄坏。



在教堂前进入车子就会转移场景到海岛区域，游戏设定又会莫名其妙地将玩家安排在车子外面，立刻上车，不要陷入附近僵尸的围攻当中，沿着山路开回急救站便可以完成任务。

Chapter 9: Good News vs Bad News

Bird On The Roof

Dominic 前往酒店寻找联系曾经在酒店中拯救过我方角色的神秘人的方式，已经两天没有回到急救站，Sinamoi 请求玩家前往酒店寻找他。沿着进入酒店的老路子走就可以到达酒店前门，剧情发展到现在，海岛区域的酒店也出现了自杀者，小心不要被其偷袭。酒店大门前的行尸很多，冲到门前按下调查键就可以触发剧情。剧情过后玩家又会重新出现在酒店门口，不必和僵尸纠缠，原路返回急救站。



Home Sweet Home

和急救站上层的 Mike 对话，他会帮助玩家制作一个威力足够强的炸弹，之后和 Jin 对话便可以驱车前往通向丛林的碉堡。



Devastator

修好武器，带好药物就和 Jin 出发吧，接下来的一段路程当中玩家都不会再碰到商店，工作台的数量也不多。

驱车来到目的地，下车后跟好 Jin，她会指引玩家前往碉堡，路上会刷出几批感染者，但他们的目标都是首先攻击 Jin，而仅仅被击中一次是不会令 Jin 的生命受到威胁的，所以请尽管躲在她身后不远处，等感染者将她推倒后立刻趁机发动攻击会令战斗轻松不少。到达碉堡后会碰到一个狂徒和三个行尸，慢慢后退一个个消灭掉，之后在大门处装上炸弹，并退到楼梯上，站在 Jin 身边等待她引爆炸药。进入碉堡对下水道井盖按下调查键，触发剧情。

Act 3

Chapter 10 :Going Green

Welcome To The Jungle

剧情过后和 Jin 一起驱车前往村庄，在被堵塞的大桥处清理掉下面瀑布处的僵尸，跟着 Jin 一路前进，杀掉路上见到的僵尸便可以到达村庄。进入村庄中央处的安全小屋便可以完成任务。



Chasing Shadows

与 Matutero 对话，一群名叫 Afran 的暴徒袭击了村庄，抢走了村民们的所有武器，但他们的车子在村庄不远处出了意外，Matutero 要求玩家帮他将武器抢回来。沿着标记前进可以到达被僵尸占据的鬼镇，小心处理掉里头的僵尸，中央插着火炬的水池中还会有一个自杀者和一个浮肿者出现，利用屋顶上的天然气瓶可以快速消灭他们，但请小心不要误伤自己。

继续前进会遇到第一个屠夫，剧情过后请立刻先转身消灭围上来的行尸，然后再慢慢和屠夫周旋。这种僵尸和冲撞者有个类似的特点，在冲刺没有命中我方角色后会有一个挑衅动作，抓紧机会从背后对他发起攻击，多用脚踢限制它的移动，现场只有一个屠夫的情况下，无伤地杀掉也是有可能的。



之后通过一条吊桥来到 Afran 的撞车处，第一个敌人会背对玩家，用近战武器解决掉，之后请拿出手枪，慢慢解决位于瀑布池里的敌人，不过他们是杀不完的，等只剩下一个时，拿起武器盒子然后沿着任务提示路线走，期间会定期刷出一个感染者，对准它冲来的方向投出武器盒能够打断它的冲锋，然后料理掉再捡起武器盒继续前进。

终点处会有一台车子和另一个武器盒，将两个武器盒都放上车子的货斗后请立刻上车发动引擎，因为马上会有起码三个感染者刷新。

沿着路驶回村庄，速度不必太快免得在拐弯处卡住，路上会碰到 Afran 的岗哨，他们会引爆拦路的车子并对玩家开火，不必理会这些虚张声势的攻击，一路匀速驶过即可。到达村庄后把武器盒放在安全小屋门外的箱子旁，和 Matutero，任务完成。他会奖励玩家一把罕见的绿色品质来复枪，记得拿走。

Soldier Of Fortune

拿出珍藏的枪械，这一次的任务对手大多都是人类。驾车前往 Afran 的营地，那里有 Matutero 被偷走的小艇，想要将其夺回来，首先必须要清理营地中的暴徒们。营地外头一个哨塔没有人看守，在上面可以拿到枪械。之后的两个有人看守的哨塔需要逐个对付，躲在哨塔前的车后方当做掩体，先对付其中一个，然后再清理另一个。之后的营地战斗中请多留意那些敌人身旁的油桶，及时地打爆可以让战斗轻松不少。营地中的哨塔里都有不少枪械和弹药，记得多去拾取来补充战斗中的消耗。

杀光营地中的敌人并到达船坞，将里头的敌人清干净，之后启动小船。回到小屋后和 Matutero 对话就能够完成任务。





Chapter 11 :Down The River

King Of The Swamp

又一个纯粹的剧情任务，与 Matutero 对话搭船前往智者 Mowen 的所在之处，进入 Mowen 的小棚屋，和他对话，跟着他走回小船就能够完成任务。

River Trip

玩家会来到实验室所在的地区，开车前往实验室，会发现外围已经被僵尸所占据，碾死这些家伙，之后一路杀进去，直到撞开一道门后，便可以见到还活着的工作人员 Willie。他建议玩家去跟 West 博士谈谈。博士的办公室在实验室深处，见到他并对话后任务完成。



House Of Science

博士取了我方角色的血样用以



分析，期间玩家需要帮助两位科学家 Bob 和 Willie，前者交给玩家支线任务“Rats In The Lab”，杀光 A2 大厅的僵尸就能够完成。Willie 的任务“Power Slaves”要更复杂一点，他需要玩家前往实验室后院的工具房当中恢复实验室的天然气供应。先按照任务指示前往大门处，利用车子上的爆炸物可以清除一部分的僵尸。之后到达后院，一个感染者会和两个行尸一起对玩家发起进攻，利用他们的速度差可以分批解决。

撞开工具房的门，小心里头那只冲撞者，有足够怒气的玩家请立刻开启狂怒模式杀掉。房间中有许多不会动的尸体，不要掉

TIPS 对于山姆 B 来说，没有棒球棍武器时和有棒球棍武器时的游戏难度相差起码一个等级。



以轻心，一个个全部爆头掉，因为一旦玩家拿到保险丝，他们就会突然活过来。拿到保险丝后下到最下层的电房，在电箱里换上新保险丝，然后按旁边的按钮启动电力，之后就可以回去跟 Willie 交差，离开工具房时一路上会有感染者袭来，请小心。之后和博士对话，血样分析成功，任务完成。

Chapter 12 :The Scientific Method

Man Of Faith

博士还需要本地的土著血样来分析他们为什么也对僵尸病毒有抵抗能力，但是对于土著们来说，拿取一个人的血液就是窃取他们的秘密，是不被允许的。但现在他要求玩家必须想办法取得土著的血样。

按照任务的指示来到土著的山寨前，会发现这里已经被封锁，绕路后会进入土著的竞技场，土著们的首领宣布玩家必须得通过考验才能证明自己的价值，并得到他的帮助。和几波土著感染者对战后，最强的土著勇士出现了，这家伙非常可怕，有着狂徒的体型，却拥有着感染者般地速度，简直就是一个怪物，身后还跟着两个感染者，如果之前没有用狂怒模式，这里一定要开启。

杀死土著勇士后取得他身上的血样，爬出竞技场便可以离开这里。将血样交给博士，他会开始分析血样。

Demonic Science

等待分析的时间里，玩家又需要帮助科学家们，其中一位会提供支线任务“Rotting Flesh”，需要玩家前往一座平房取得里头僵尸的血样，前往平房杀掉目标僵尸，在他们身上取得样本即可。另一个任务来自于Frank，他需要一桶硫酸来继续自己的实验，硫酸所在的工具房被铁栏围住，不过外头有箱子可以让玩家跳进去，清掉里头的僵尸，打开门便可以带着硫酸回到 Frank 身边，在指定位置放下硫酸并和他对话，任务完成。之后博士对话，他会要求玩家提取土著部落中更为纯粹的血液样本。



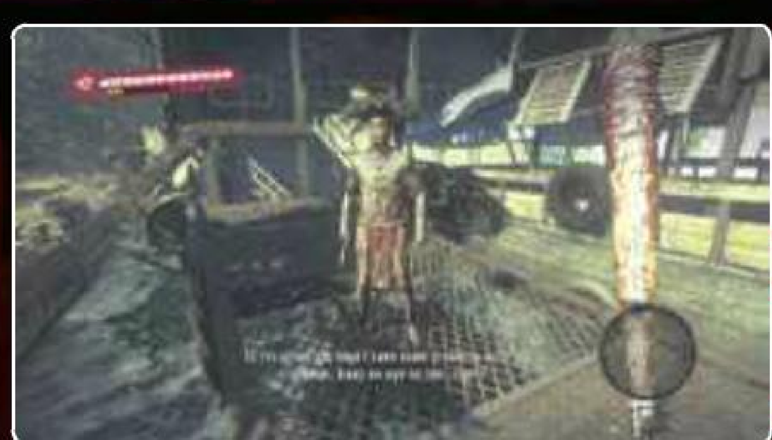


Chapter 13 :Blood Trials

Pure Blood

更为纯粹的血样只能从还没有被感染的土著身上获得，玩家只能再次前往土著山寨，和他们的首领 Ope 交涉。首领坦白他们当中所有人都会进食那些被他们称为“永生者”的僵尸身上的肉，但并不是每一个土人都可以熬过这些肉的考验而不化身为僵尸。而他会带领玩家去寻找一位还没有吃过永生者之肉的战士，对方正藏身在土著们祖先的古墓处。

Ope 拒绝坐车，玩家需要跟随他抄近路前往来时乘搭的船上，路上会经历三次攻击，第一次是一个狂徒，可以轻松对付，第二次会有五个行尸，需要小心应付，最后是一个狂徒加上三个行尸，先处理行尸再对付狂徒或者开启狂怒模式处理掉。之后搭上船，任务的第一部分结束。



Pure Blood [Continued]

一路跟随 Ope 行动，路上袭来的僵尸会被标记在地图上，杀掉后 Ope 才会继续前进。别让他们啃了 Ope 当做午餐，路上在水里还会遇到浮肿者，果断用枪械料理掉最为安全。来到一个小村庄后，Ope 敏感地注意到了这里的情况不正常，果然，村庄当中的村民都变成了僵尸，向着玩家和 Ope 袭来，在注意自保的情况下也要尽量保住 Ope 不死。建议后退先用枪械解决狂徒，期间注意不要 Ope 和他接触，这样远处的僵尸群和一个屠夫不会冲过来，解决狂徒后再朝着僵尸群投掷手雷或燃烧弹，最后才对付屠夫。脱离村庄后，Ope 在经过一棵大树时会感觉到危险，准备好应对刷新的感染者，打退他们后，后面还会碰到一大批僵尸和一个狂徒，用燃烧瓶或者狂怒模式清场。



之后在一座吊桥的中央会有一个屠夫冲来，最好用枪械或者投掷武器来停止他的冲锋，并尝试解决它，如果实在不行，请用 Ope 当做诱饵，当屠夫的注意力放到他身上时，趁机杀掉屠夫。

之后跟随 Ope 一路杀到山顶，放下收起的吊桥，进入墓穴。

剧情过后，未受感染的土著 Yerema 将会跟随玩家一起行动，而接下来的旅程将是整个游戏中最为凶险的一段路，不过 Yerema 并不会频繁地停下脚步，紧跟她走，且战且走，路上的僵尸能无视的都不要理，跟在后面的可以尽快处理掉，不要让他们纠缠 Yerema。如果实在过不了，这里还有一个邪道方法，玩家可以不顾 Yerema 自己一路滑下山道直冲向终点，这时身后只会有两到三个感染者，把他们处理掉，Yerema 会因为跑过来路上没有被玩家触发刷新的感染者而变得非常安全，



到达目的地后，却发现为玩家提供了情报的 Mowen 正被一群僵尸追得四处跑。赶紧冲下去救他。首先从瀑布水池绕过去，解救 Mowen，之后可以慢慢将村庄中的僵尸和狂徒还有浮肿者引过来解决掉。

杀光僵尸后，随着 Yerema 和 Mowen 前往船上，将 Yerema 带往实验室，路上仍然会碰到玩家之前跑去船上时会碰到的敌人，包括桥上的屠夫，如果对自己的驾驶技术有信心，可以在船旁找到一台车子，开到 Yerema 面前帮她碾死所有拦路的僵尸，屠夫也无法抵挡交通工具的冲撞。

到达实验室后和博士对话，他会开始对 Yerema 的血样进行测试，同时那名神秘男子又开始联络玩家，要玩家去见他一面。



Chapter 14 :The Purest of Evil

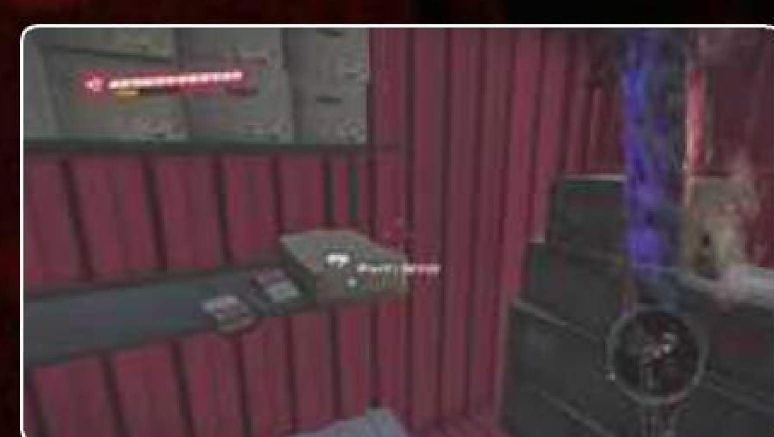
Hard Talk

驱车回到船只处，和 Mowen 对话，他答应会把玩家带到神秘男子处，任务和本章就此结束……

Chapter 15 :Dangerous Waters

Boat Supplies [Moresby]

在船陀处按下调查键开船，来到城市后，Mowen 声称出发前往神秘男子所在处前需要取两样东西：一是找到他的秘密包裹，而是找到两箱汽油。找一辆车子，开往任务标记处，里头有相当多的货柜，爬上神秘包裹所在的集装箱里，就可以拿到，不过最方便的方法是用车子当做跳板直接跳上去。之后驱车前往加油站，杀光现场的僵尸，装满两箱油，放进货斗后便可以驱车回船。把油放到船前方，和 Mowen 对话，他表示河道中的水流出现了变化，光靠船现在的马力是去不了监狱的。Jin 想起她父亲的工厂当中有着可以帮助玩家的设备，这时需要驾船前往海岛区域。



Back In Black

回到 Jin 父亲的工厂后方，里

TIPS 能开车去的地方，千万不要走路。





头会有大量的行尸和感染者，还夹杂着狂徒，利用地面上的油桶消灭一部分，再一个个消灭掉其他的，如果有怒气蓄满，记得留在狂徒身上使用。杀光僵尸后取得工厂旁的铁管并带回船上，再和 Jin 对话，这位女孩会独自前往父亲的办公室，为这位已经变成了僵尸的男子送上一颗子弹作为告别。

No Time To Talk

当船只改造好时，神秘男子却突然告诉玩家实验室发生了非常恐怖的事情，要求玩家回到那里看看发生了什么事。

实验室又再遭到了僵尸入侵，所有人都失踪了，留下的空间存在着大量的僵尸，杀光他们，前往博士的办公室，在里头没有博士的踪影，不过在一个笼子里玩家可以找到被关起来的 Yerema，释放她，她会告诉玩家博士想要放光自己的血，为了活命，Yerema 将自己锁进了笼子里，而疯狂地想要抓住她的博士打开了所有的门锁，僵尸一拥而进，毁灭了实验室。

取得冰箱里的疫苗，和男子通过通讯器对话，这时游戏会警告玩家任务进行下去时会无法再回到岛屿和城市中，如果有没完成的任务最好先不要进行。按确认后就会触发剧情。



Act 4

Chapter 16 :Locked Up

Titus Andronikus

穿越过吓人的水雷区，队伍终于乘船来到了、地处独立区域的监狱。Mowen 为玩家引见了监狱中犯人的老大 Titus，在献上他藏在秘密包裹当中的雪茄后，Titus 放下了戒备，愿意为玩家提供帮助，不过前提是玩家先为他提供帮助。



The Green Mile

Titus 要求玩家前往 A-3-14 号囚牢释放他的朋友，通过已经无人看守的监狱区闸门，沿着通道可以来到监狱牢房 A 区。这里头的僵尸种类几乎包含了玩家之前碰到的所有类型，想办法将他们杀光，多多使用狂怒模式，僵尸们并不会紧紧追踪玩家，如果觉得生命值太低，可以暂时撤离。

想要见到任务目标，必须先去到一楼，再从另一个梯子到达二楼，穿越二楼来到另一边，会有通向三楼的梯子。三楼有大量的感染者，小心应付，牢房中的 Alvaro 告诉玩家必须要前往控制室才能打开牢房的门。



一路杀入控制室，打开 Alvaro 所在房间的门锁，之后警铃大作，玩家必须要去关掉它，期间会有几头感染者陆续袭来，小心别被他们偷袭。按照任务标示到达开关处便可以关掉警铃。回到囚牢护送 Alvaro 离开，路上会碰到一头警卫变成的狂徒，如果有狂怒模式请开启后轰杀他，而如果没有，可以用投掷武器削减掉他的体力后再用枪械杀死。



护送成功后，和 Titus 对话，任务完成。



Full Metal Jacket

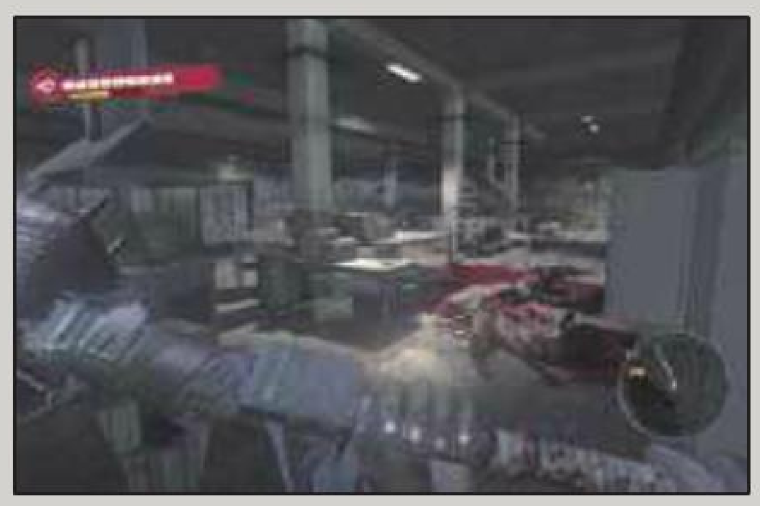
Titus 要求玩家再帮他办一件事，他需要玩家去寻找武器。按照任务指示来到楼梯间，走左边的门，关掉遇到的蒸汽管道，然后会看到一群僵尸被挡住，里头几个警察陷入了疯狂，并不打算和玩家对话。打开他们所在的掩体后方的门，干掉他们，之后会在通道的尽头遇到 Kevin，他也打算进到武器室，但只有通行卡能够打开武器室的门。他会交给玩家“Locked Armory”这个支线任务，回到来时路上，进入之前打不开的门，杀掉里头的警察，便可以在房间最里头找到通行卡。交给 Kevin 后保护他，杀光来袭的僵尸，直到他打开门。进入武器室，拿一箱武器给 Titus，任务完成。



Dante's Kitchen

Titus 声称手下的人都饿了，需要食物。他要求玩家前往厨房来寻找食物。现在玩家可以通过厨房的大门进入其内部，想要到厨房的煮食区域需要经过仓库，尽量跳到货柜上，通过各种天然气瓶来消灭通道上大量的僵尸，在确保自己安全后才继续前进，之后便可以到达厨房。

才刚进厨房就会出现几个感染者对玩家展开攻击，一一干掉，清完后便可以料理厨房当中的那头狂徒了。杀光僵尸后回去跟 Titus 交差，这个黑帮老大终于感到满意了。



Devil's Labyrinth

接下来的这个任务有着大量的战斗和漫长的流程，各位玩家请购买好物资做好准备。

Titus 答应指引玩家通往牢房 C 区，在厨房的下层，打开门后，玩家会进入到一个小小的控制室当中，沿着里头的窄走廊一直走，通道里头会有不少爆炸物，远远地引爆这以消灭一部分拦在路上的僵尸。到达尽头后，楼下会有感染者朝玩家袭来，小心料理掉。之后建议不走下方，换上枪械，撞开二楼的们，和里面的警察展开枪战。小心那些手头有来复枪的，火力非常猛。之后沿着二楼一直走，杀掉空中通道上的自杀者，然后便可以将僵尸引到适合的地方，引爆楼下的天然气罐来消灭他们，在房间最后方的狂徒也可以如此处理。接着从二楼的通道楼梯下去一楼。之后的楼梯间不但有另外一只狂徒，还会有感染者冲来，要小心应付。



上到顶后会发现一个工作台，记得修理下武器，之后会发

TIPS 感染者会爬上高台和楼房，不过他们攀爬途中正是玩家爆头的好时机。

现牢房B区的控制室大门被卡住了，需要绕路过去。一进到牢房区域就会看到许多燃烧的僵尸，小心那些冲来的感染者，料理掉后再慢慢清掉楼下的敌人，又或者开启狂怒模式杀光。从最底层绕到另一边，重新上到二楼，继续面对大量的僵尸，其中还有一只狂徒守在后方。接着找到楼梯上到第三层时，一定要注意敌人的咆哮声，除了速度快的感染者，这里还有一头冲撞者，在狭窄的空间中他的攻击非常难以躲闪。

终于到达控制室后，神秘男子会联络玩家，指责我方角色给囚犯提供武器的行为，并表示自己会想办法“解决”他们。沿着他指示的路线，玩家接下来需要通过监狱的下水道来到达牢房C区。楼梯里头非常暗，记得打开手电筒。



一进下水道不远处就有一群行尸，用燃烧瓶或手雷清掉他们，后面还有一批身上带着毒气的行尸，如法炮制。在水槽区域会有许多躺在地上的行尸，趁着他们没起来就将他们杀掉是最便利的处理方法。之后在池水带毒的地方会有一个浮肿者，记得在见到它之前拿起路上碰到的天然气瓶，丢到它身旁引爆可以快速地杀死这讨厌的家伙。之后的区域当中还会有一个浮肿者，用枪械还是继续用天然气瓶处理都可以。在下水道终点处会有一道梯子，爬上去，便会来到公共浴室。

这个地方有大量尸体横陈在地上，有的是死透的，有的是僵尸，最好是见到一个就踢一脚，发现是僵尸立刻补刀。通过一道门，来到电梯处，便会发现Yerema和Jin已经等在那里了。



神秘男子的所谓处理方法就是煽动一群囚犯去攻击Titus和他的手下，然后再放进去一群僵尸了结所有人，Mowen带着两位女子逃出生天，最后却英勇地在逃亡路上牺牲了。

之后搭上电梯便会触发剧情，神秘男子在电梯当中释放了催眠瓦斯，众人纷纷倒下。曾经在武器房碰到过的男子Kevin之后唤醒了所有人，并告诉了大家真相，神秘男子不守信用，偷走了我方角色身上的僵尸病毒疫苗，用于去拯救他的妻子。同时，Kevin知道天台上有一架直升飞机，神秘男子只要找到自己的妻子就会开动直升飞机离开，玩家要是想要活命，最好快点前往天台的直升飞机停机坪。



Chasing The White Rabbit

电梯所在的房间有不少武器和弹药，注意补充，也别忘了在工作台修理武器。沿着任务指示走，不需要下楼梯，直接途径两个楼梯间就可以到达医院。头一个区域有一个狂徒，一个自杀者和五个行尸，远远地趁着行尸和自杀者位置相近时引爆自杀者可以清掉敌人，之后再来对付狂徒。后一个区域有着大量的行尸和一个冲撞者，对自己躲闪技艺有信心的玩家可以靠着冲撞者灭掉大量的僵尸，如果觉得不保险，请用上燃烧瓶。之后房间中的敌人众多，能躲就躲，不必和他们产生冲突，冲过去后关掉门可以将僵尸挡在门外。



到达医院二楼，这里有一个没有敌人出现的楼梯间，好好恢复生命值，之后在走廊的战斗当中往往会将其他房间当中的感染者和行尸引出来，需要耐心处理，不可冒进。在有自杀者的狂徒出现的地方率先引爆自杀者可以重创狂徒，之后用投掷武器就可以轻松解决它。最后一场战斗是一群僵尸和一个冲撞者，其实绕过他们直接冲向屋顶是可行的，但之后就会迎来BOSS战，所以如果玩家的怒气还没有蓄满，这里可以考虑把它们都杀光。



On The Edge

到达顶楼，神秘男子White终于现身，他带领着自己的警卫拦在了我方角色逃出生天的路上。在玩家出现的地点左手边有一间安全室，里头有着药物补给和工作台，之前战斗中消耗过多的玩家可以在这里补充。BOSS战第一阶段是杀掉屋顶上的卫兵，用枪械步步为营地干掉三个卫兵就可以通过这一阶段，期间可以收集顶楼上的枪械来提高火力。之后进入第二阶段，White加入战斗，会在停机坪上不停开枪，避开他，因为这次的目标是杀光其他警卫，他们会在电梯和停机坪下方的房间中出现，趁着他们刚到步就果断丢颗手雷或者直接开枪扫射可以快速地干掉这些家伙。之后进入第三阶段。



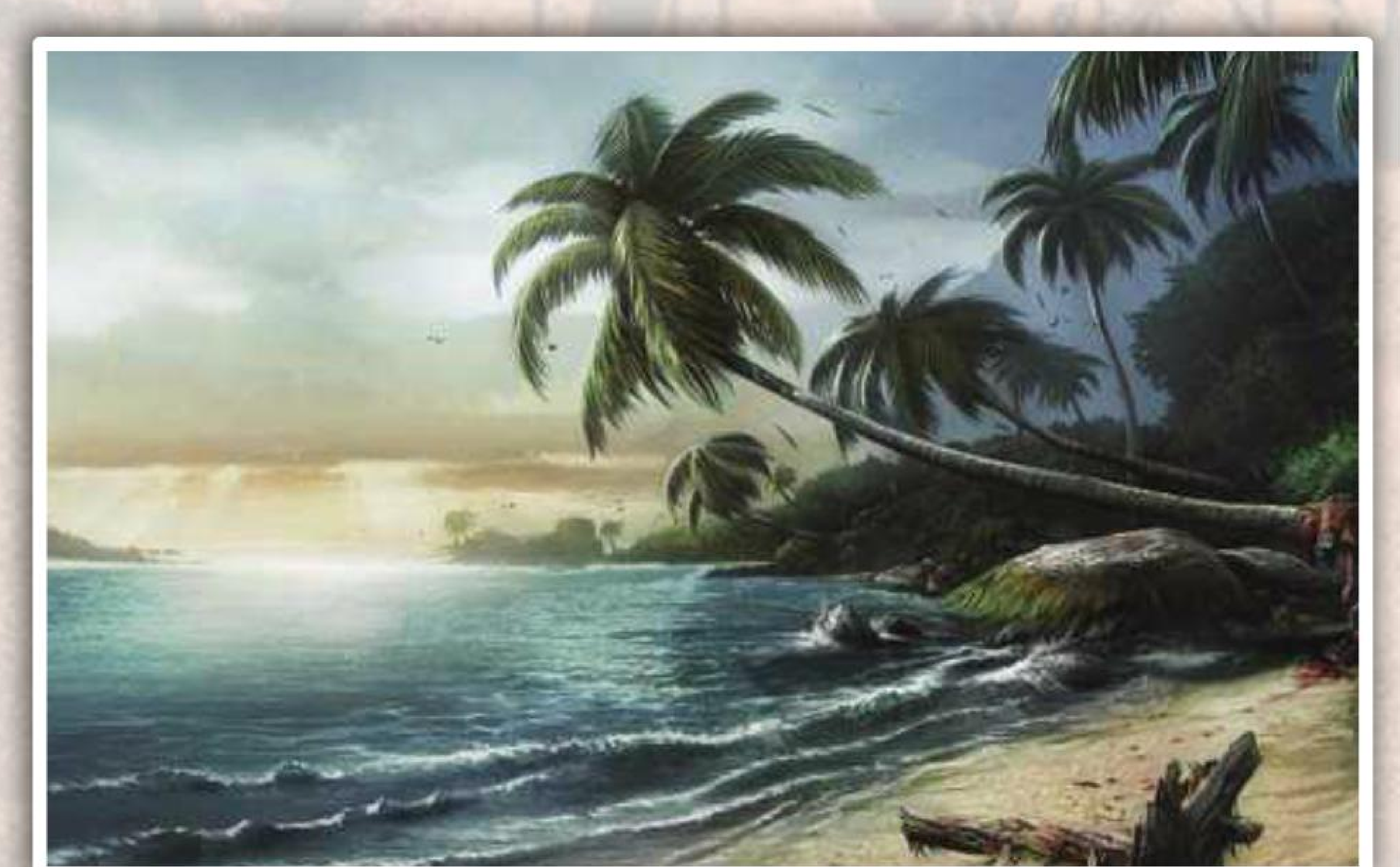
第三阶段时，停机坪下方的房间会冲出一群感染者，干掉它们后，另外一批感染者会从安全室对面的房间中出现，在消灭掉他们后需要小心，通往停机坪的通道大门解锁，但是一只巨大的狂徒和几个感染者会刷新，用最大火力干掉它们，然后冲上停机坪，触发剧情。





White机关算尽，想要带着妻子逃走，却最后被Jin释放了他已经化为僵尸的妻子。White不小心被咬了一口，疫苗变成了White的救命稻草，可惜这疫苗打进他身体后并没有产生应有的作用，反而把他变成了一个巨大的怪物，有着游戏中最高的生命值和最快的速度！不必留情，开启狂怒模式轰杀他，而且要打背，提高伤害倍率，如果持续时间过了他还没死，千万不可硬拼，退到下方平台处，利用高台和他周旋，趁他爬上来时对着他的脑袋连续开枪可以重创这头怪物，成功解决掉他后，游戏通关。





TIPS 大多数特殊感染者进入着火或触电状态时的惨叫比他们正常状态下的咆哮还要恐怖。

死亡岛成就／奖杯列表

成就/奖杯数量	48个（1000点）/49个（含白金）
难度	★★☆☆☆
在线成就/奖杯	有（6个）
全成就/奖杯所需时间	80 小时以上
最少通关次数	1
有无会错过的成就	无



成就名称	点数/奖杯	达成条件
The Whole World Went Away	–/白金	取得该奖杯以外所有的奖杯
Rootin' Tootin' Lootin'	30/金	拾取5把橙色品质的武器。（不包含购买）
Tis but a flesh wound!	10/铜	断肢100次。
There and back again	30/银	到过岛屿上的每一个地方。（共72处地点）
Catch!	10/铜	用手雷炸死一个感染者。
Road Trip	10/铜	用交通工具行驶10公里。
Cardio	10/铜	步行20公里。
Swing them sticks	25/银	使用右摇杆操纵攻击的方式杀死150个僵尸。（Options>Controls menu中更改攻击模式）
Gesundheit!	10/铜	使用医药包100次。
Light my fire	20/铜	同时让十个僵尸着火燃烧。
10 heads are better than 1	15/铜	连续用枪械爆十个僵尸的头。（推荐使用散弹枪）
A taste of everything	25/铜	使用十种不同武器杀死僵尸。
One is all I need	20/铜	连续五次一击杀死一个感染者。（推荐使用棒球棍）
Can't touch this	20/铜	使用锤子杀死十五个僵尸，期间不能受到任何伤害。
Humanitarian	15/铜	杀死50个人类敌人。（僵尸不算）
Tae Kwon Leap	25/铜	用拳头杀死25个僵尸。
I want one of those	30/银	组合25把武器。
Karma–geddon	15/铜	用交通工具碾死50个僵尸。
To put it bluntly	25/铜	使用钝器杀死250个僵尸。
Hack & slash	25/铜	使用利器杀死250个僵尸。
Guns don't kill but they help	25/铜	使用枪械杀死250个僵尸。
Need a hand?	10/铜	加入别的玩家开启的游戏当中。（在线成就/奖杯）
Warranty Void if Used	10/铜	组合1把武器。
Gotta find'em all	20/铜	找到60个收集品。（包括ID卡，证据，录音带等）
Nearly there	25/铜	找到120个收集品。（全游戏共有140个收集品）
Steam Punk	30/银	制造一把带电或带火的组合武器。
Originality	10/铜	参加一个拥有四个不同角色的联网团队。（在线成就/奖杯）
Together in the light	10/铜	在一次联网模式中和相同的同伴完成五个任务。（在线成就/奖杯）
Going steady	25/铜	在至少有一个联网同伴的情况下完成25个任务。 （在线成就/奖杯，累计型，无需相同同伴，无需单一次游戏。）
Rageman	25/铜	在狂怒模式中累计杀死100个敌人。
People Person	10/铜	和10个不同的联网同伴分别进行过15分钟的游戏。 （在线成就/奖杯，一次最多和三位同伴进行游戏）
Ménage à trois	25/铜	在拥有三个联网同伴的情况下完成5个任务。（在线成就/奖杯
Right 4 Life	30/银	分别使用全部四个游戏角色完成Act 1
A very special day	30/铜	使用组合武器杀死250个僵尸。
School of hard knocks	30/银	达到50级
Knock, knock	15/铜	一击便撞开锁住的门。
Busy, busy, busy	60/银	累计完成75个任务。
Learning the ropes	10/铜	达到10级
Dedicated student	25/铜	达到25级
Everybody lies	20/铜	用大医药包治疗低于玩家生命值5%的伤害。
Hell in paradise	30/银	完成Act 1
Ah! Spoiled meat!	10/铜	用斧子杀掉一个屠夫。
Oh, no you don't	10/铜	使用冲撞能力杀掉一个冲撞者。（仅限SAM B有此能力）
Savior	20/铜	拯救五个被僵尸攻击的幸存者。
How many days exactly?	10/铜	从第一次进行游戏开始，玩28天《死亡岛》后获得。 （非联网玩家可用调整系统日期的方式获得）
No raccoons in here	30/银	完成Act 2
King of the jungle	30/银	完成Act 3
Banoi Redemption	30/银	完成Act 4
First!	15/铜	使用手雷杀死一个自杀者。



TIPS 泳池区某间木屋中正在进行着香艳的 SM 电影拍摄，别看傻眼了，不然已经变成僵尸的女演员会立刻奉上热情一咬。

由于《生化危机4》从曾经的"独占"最终发展成为各平台有份，相信很多玩家或多或少都玩过一点，各种精致的攻略研究与挑战影像都是满天飞，因此这次经过高清重制的《生化危机4》特快就将重点放在改变和某些细节上，旨在让新玩家更了解本作，让老玩家产生重玩重制版的想法。好游戏，不要让它仅仅留在我们的回忆里。

文 铃 编 天行者 美编 NINA

规则与调整



生化危机 重生精选辑	Capcom		动作射击
多机种	バイオハザ–ド リバイバルセレクション		日版
	2011年9月8日	1人	4490日元
	对应机种为PS3、X360		



道具掉落的规律性

场地内直接放置的道具是固定不变的，在木桶或瓶罐中的道具部分固定部分随机，具体规则不明，杀敌后掉落道具的虽然绝大多数为随机，但是有规律可循的，了解这些规律能让玩家在游玩时处于一种主动的态势。杀死敌人会随机掉落的道具有弹药、回复、金钱，宝物和重要道具只会出现在固定的敌人身上，这里我们重点分析弹药。

杀敌掉落的弹药为红色光圈，包括三种手雷和各种枪械子弹，手雷是随便给的，但枪械子弹就不同了，敌人身上掉落的子弹只可能对应你背包里有的枪，例如你包里只有手枪，那么你永远只能从敌人身上捡到手枪子弹，因此如果你在一周目时担心子弹不够，除了多用刀以外，不要在包里装太多类型的枪，以防止子弹的数量被分散，数量不多还占位置，TMP 和手枪留一个就行，再就是霰弹枪与狙击枪，其他的一周目基本就不要考虑了（白捡的麦林枪可以留着）。一般手枪子弹是十发或五发，霰弹枪和狙击枪子弹是五发或三发，麦林枪则是二发或一发，出现的几率相对较低。根据这条规律，想挑战极限或者有特殊子弹收集爱好的玩家都能从一周目开始有针对性的收集子弹，例如，如果你想收藏一大堆的手枪子弹，可以弄一把任意种类的手枪，把它的子弹打空不要填装，其他装子弹的武器就别留了，主武器用无限弹火箭筒或电磁枪这些不会掉子弹的枪，两个周目下来运气好的话可以攒大半箱。不过即使用以上方法，部分好枪的子弹攒起来还是相对较慢，因为你会发现，大部分的敌人都在掉钱。说到这里，你应该想到了，没错，想刷钱的话，包里就只要放无限弹的枪，偶尔捡到的手雷就都尽快卖掉。以上规律大致与原版《生化危机4》相同。

不过这条规律有个特例，那就是手炮，如果包里只有手炮一种可填装子弹的枪，红色的光圈里居然能捡到手枪子弹，由此推算出手枪子弹可能是一种默认的弹药类型，不过就本人目前的观察来看，除了手炮，暂时还没发现别的例外。另外，艾达篇若只带芝加哥打字机，会不停地掉 TMP 的子弹……

电磁枪变电磁炮

当初通关 PRO 难度获得的特殊免费武器，在这次的重制版中来了个性能大飞跃，从中看不中用摇身一变成了神枪。原本这把枪的性能是：不蓄力直接发射就当闪光，蓄力发射对敌人一击必杀还带穿透性。听起来很不错，但实际上电磁枪虽然子弹无限但有上弹时间，举枪速度也不快，还有那所谓的穿透性一击必杀，蓄力时间长而且子弹走的还是直线，这对于 PRO 难度下喜欢多面包抄的敌人来说威胁实在有限，远不如芝加哥打字机与无限弹火箭筒的搭配好用，前者主要对付杂兵战后者对付 BOSS 战。

本作中，电磁枪来了个咸鱼大翻身，上弹时间取消，不蓄力发射



耍帅 里昂看起来很低调，信他你就被骗了，拿起手炮或穿西装拿上芝加哥打字机后，他又是摆造型又是整理帽子，在装备打字机的情况下连续按填装子弹的按键，你就会看到他夸张的动作……

的作用依然是闪光，蓄力之后居然变成了追踪枪，只要你瞄准个大致的方向，发射出来的光束会自动分散成数个，并击中所有视野范围内无遮挡的目标，效果十分壮观。这里所说的目标包括全部可破坏的对象，例如你拿着这把枪来到第一次出现蓝色吊牌的区域，找好角度蓄满力只开一枪，就会发现几乎暴露在外的吊牌全被打了，敌人挂了好几个，木桶木箱都烂了，就连牛和鸡都倒了一片。相比之下，芝加哥打字机和无限弹火箭筒简直弱爆了，不过，每把枪还是都有不足的，如果打城主萨拉扎的时候你手里只有电磁枪，那就是叫天不应叫地不灵。





原版四代手炮的出现条件是佣兵模式全地图五星，现在变成了全角色全地图五星。一共有村庄、城堡、基地、水世界四个图，起初只能使用里昂，每个图满四星就出一个新角色，依次是艾达、克劳撒、汉克、威斯克。新的取得条件看起来很难，因为并不是每个角色的能力都像克劳撒那么霸道的，不过重制版的佣兵模式还是做了不少调整，最明显的感觉就是子弹实在是太够用了，出敌也快，只要你的枪是对着人打的，多捡捡场地内的东西，就不会遇到弹药短缺的麻烦。

五星的要求是六万分，一定要把握好奖励沙漏的三十秒，使用得当就能轻松拿到三万以上，剩下的只要尽量把连杀数加上去，再干掉BOSS拿到分数就绝对没问题了。汉克可以在打脸后直接扭电锯大妈的头，克劳撒手变红后手臂能够变形，对任何敌人一击必杀，威斯克有强力的近身格斗术和大威力麦林枪，打铁爪男可以直接从正面开枪，艾达的狙击连射速度很快，建议丢掉狙击镜节约空间。里昂可能稍微麻烦一点，特别是面对水世界的电锯老祖时，推荐的打法是备一颗手雷，将其炸出硬直后再用霰弹枪打，一定要保持安全距离，否则必死。



成就/奖杯列表

成就/奖杯名称	明细	点数/类型
It Begins With a Ring	让钟声敲响（里昂篇）	50/铜杯
A Rock and a Hard Place	第一次击败巨人（里昂篇）	50/铜杯
Secure the Ballistics	救出艾什莉（里昂篇）	50/铜杯
A Bloodline Severed	击败村长门德兹（里昂篇）	50/铜杯
The Castellan Falls	击败城主萨拉扎（里昂篇）	50/铜杯
The Ties That Bind	击败战友克劳撒（里昂篇）	50/铜杯
We're Going Home	击败主谋萨德勒（里昂篇）	100/铜杯
Do Not Shoot the Water!	对着湖面开六枪（里昂篇）	50/铜杯
The S Stands for Stylish!!	获得全部服装	100/铜杯
A Terrifying Assassin	击败城主的“右手”（里昂篇）	150/银杯
What Are They Worth?	收集全部模型	150/银杯
A Heart of Steel	以最高难度Professional完成游戏	150/金杯

难点成就/奖杯

上述列表中的前七个成就/奖杯都是剧情奖杯，只要将里昂篇通关就能逐个获得，剩下的五个都有不同程度的难点和注意事项，待本人慢慢向各位道来。

惊喜还是那个惊喜　Do Not Shoot the Water!

如果你在主菜单中仔细看了这个成就/奖杯的拿法描述，那么你肯定非常困惑，上面写的是“与大鱼对抗的过程中，不要让船被撞翻”，这个描述想表达的意思是要你在大鱼BOSS战中无伤通过。不过当你完成要求后，会发现成就/奖杯并没有解开，这不是BUG，而是你中了恶作剧了。正确的解锁方法是，在上船打大鱼前先到右边的小屋里存档，然后别忙着上船，走到桥头的最边缘，对着水面开六枪，成就/奖杯就会解开，请务必按照以上步骤严格执行。如果你顺利完成，回头看看这个成就/奖杯的名称——“不要向水里开枪”。



时尚服装秀　The S Stands for Stylish!!

和原作一样，角色们的服装是统一替换的。游戏总共有三套服装：第一套是初始装扮，里昂穿夹克，艾什莉穿裙子；第二套是通关里昂篇后获得，里昂穿警服，艾什莉把裙子换成了裤子；第三套是通关艾达收集五个病毒样本的模式获得，不是艾达的主线篇，里昂穿迈克尔·杰克逊装，艾什莉穿盔甲。需要注意的是，一开始玩家只能选择里昂篇，将之通关后其他模式全部解锁。

交出宝物　A Terrifying Assassin

在里昂篇中，与城主“右手”的战斗有两个选择，支撑到电梯出现或者直接将其干掉。“右手”身上的皮很厚，打它要用去大量弹药，不过还有一个很简单的方法，就是花三万块买个单发火箭筒，将其冻住后立刻轰杀，接着会掉落游戏中出售价格最高的皇冠的组件。

模型狂热者　What Are They Worth?

进入城堡区域后，会有射击练习的传送门出现在商人的旁边，随着流程的推进会有A、B、C、D四种练习课程，分别对应收藏的第一、二、三、四排，每排六个模型，每完成一排的收集会获得数量不等的金钱。如果你是以收集全模型为首要目标，而不是挑战高分，那么就不用追求枪枪爆头，只要保证把每个敌人都打死就行了，不管你的成绩是多烂还是多好，出一次成绩结算就去商人那里兑一次奖励，因为这四种练习课程都有两个部分，只有在第一部分的模型都兑换完毕了第二部分才会出现。



你就是PRO　A Heart of Steel



将Normal难度通关一次即可解锁的Professional模式（其他难度因时间问题暂时未验证），其实只要适应了Normal难度下本作的操作、规则、重点，PRO难度就不算太困难，因为篇幅问题下面就只说重点。

PRO难度最大的特点就是敌人的攻击欲望非常高，基本不走路，全部都是用跑的，而且喜欢多面包抄，即使前方是一条直路，他们也会从各个方向向你跑来。游戏中绝大部分的战斗都在开阔地进行，如果觉得有困难，可以凭借自己一周目或以前游玩的记忆和对地形的理解，把敌人引到只能从一个方向或一个通道顺着走过来的地形，能够隔一道门是最理想的状态了。

遇到普通敌人，一般是打头踢飞伺候，再用刀划，以达到节约弹药的目的，但下刀前要保证有机会收刀逃走。打BOSS的话要掌握对方的出招规律和致命弱点，实在困难可以用火箭筒，只要找齐并组合宝物资金就不会紧张，但是要注意并不是所有BOSS都能直接用火箭筒打的。村长有两个形态，第一形态就用火箭筒的话需要两发；“右手”需要先将其冻住再开火，否则当心火箭筒打偏；对付城主萨拉扎，要看到核心暴露的动画后才能瞄准并发射；战友克劳撒的手臂能挡下火箭弹，有把握才能出手。个人推荐仅城主萨拉扎一战用火箭筒过了就行了，因为这一战有些耗时，不打能省下大量子弹和药品，还能在战场上捡到一堆，而且城主挂掉的地方还有五万现金可捡，亏不了多少。

武器方面，本人采取的是“只有用到最后的武器才会升级”的基本策略，即初始手枪、第三把霰弹枪、第二把狙击枪和狙击镜，其他种类的枪压根不买，或者很差的狙击买了将就用，新武器上架就立刻卖了再买新的。顺便一提的是第二把霰弹枪性能也不错，个人选择第三把的理由完全是因为此枪的究极改造是装弹数变为一百，可以骗一大堆子弹……

金钱方面，不记得所有宝物位置的玩家一定要买宝物地图，像啤酒壶、假面面具、灯、猫咪都是可以镶上三个其他宝物再卖出去的，不要太着急出手了。游戏初期，商人承诺收集十个蓝色吊牌送一把枪，请务必收集齐十五个，之后免费得到的枪就是升过级的，除非你想保留这把枪，否则立刻回卖给他就能小赚一笔。另外，在PRO难度下商人就不卖防弹衣了，这样有钱不赚真不像他的作风。

最后一条建议，如果你只想快点通过PRO难度，不求挑战生存恐怖的刺激，就请得到艾什莉的盔甲装之后再开始PRO之旅，这样会大幅降低难度。

部分BOSS无伤小技巧

巨人

单个巨人的打法并不难，双巨人要麻烦点，可以先打开机关让其中一个掉下去，在其挣扎时千万不要靠近，否则会被拉下去。另一个只要利用场景里的滑索就能轻松搞定，只是需要点耐心和时间。打巨人最重要的就是不要用太磨蹭的武器，尽量选射速好的，除非巨人正在很远的地方忙着砸别的东西，不要贪多，从放下枪到跑起来是要时间的，提前躲开。



村长门德兹

村长第一形态的弱点在腰上，每次跟它得保持不远不近的距离才能专心射击，特别是在PRO难度下，否则它就会直接弯腰来到你的面前，只要看到它准备弯腰，就直接迎着它跑到背后去打。第二形态要用那把烂狙击磨，村长只有在离你最近的时候才会准备攻击，由于那把狙会强制上弹（弹夹里最后一发反而不会），因此要提前躲开，就在房间的两头调动着跑吧，提前走位的话QTE都不用躲，只要有耐心并保证打准，村长只会像个傻子样的跳来跳去，根本就抓不到灵活的你。

城主萨拉扎

一开始就转身，保证自己贴着铁门最中间的位置站好，这样它左右两条触手的QTE全部不用躲了，只是中央那个主要脑袋发动的一击必杀要提前跑开，平时只有命中那个丑陋的大眼球才有效，萨拉扎露出来之后就往死里打，最好是用狙击狂点。这一仗要是不小心打得太烂，就趁早读档，把家当都用光了划不来。

U3

U3在集装箱部分是不能被消灭的，所以不要浪费子弹，快点过去，尽量让它只出QTE的招，只要看到上面的铁网掉下来就立刻反应QTE，第三个集装箱先把左边隔着铁门的开关炸开并按下里面的按钮，再去按右边的按钮，然后全力逃跑。回到地面后，U3出现立刻回头，从右边的一侧铁门进去，确保U3是跟在自己身后而不是走了另一边，然后从通道的另一个门出去，拉上开关，此时不要乱动，因为这个位置是U3的视线盲点，可以隔着铁门一直打到它变身。如果你看到它把铁门夹坏了，证明你没卡住，赶紧逃命吧！U3变身后很好打，平时只跟它绕圈等它钻地，每躲一个QTE就往前跑一点，它没出来继续躲，出来了肯定是背对你，赶紧打，一般是霰弹枪两枪就回头逃命。



卖萌　四代的同伴AI可是非常高的，艾什莉动作敏捷、反应迅速，不是在里昂身后发抖就是蹲在地上发抖。第一次带着她坐缆车的时候，只要里昂把敌人打下去，她就会在后面握拳，里昂不停地把敌人打下去，她就不停地握拳……

战友克劳撒

用刀是最明智又划算的，刀是克劳撒的弱点。倒计时开始后，先躲过 QTE，提前到克劳撒两个后滚翻的落地点等好出刀，尽量划他的腿，由于从架刀、出刀到刀的判定出来需要时间，因此克劳撒后滚翻时是最好的时机。



主谋萨德勒

如果你实在打不中它腿上的小眼睛，那么还有别的办法，场景里有两处钢材机关和两个油桶，这样能砍它四刀，接下来的部分，你只要手雷扔得准点就行了，只要前面不出问题，提前攒三个手雷就够了，保险的话多留几个，非常轻松地就能打到艾达送火箭筒来的环节。



妙趣横生，细节满载

《生化危机 4》里有着大量有趣的细节，这次就结合重制版带来的变化选取部分出来说明一下，其他细节大家可以耐心在游戏中观察和体会。

无敌的盔甲艾什莉

盔甲艾什莉是无敌的，怎么都弄不死，就算你把自己弄死了她也死不了，敢上来抱她的敌人全部都会摔个狗吃屎。艾什莉自己行动的部分，在原来的美版中是和里昂一样的越肩视点，但到 PS2 的日版时就变成了四代之前的视角，由于这次两个平台的重制版都是日版先行且美版暂时没有光盘版，因此目前我们只能用经典视角来玩艾什莉的部分。穿上盔甲后，这个部分变得毫无难度，任何人都奈何不了艾什莉，过来掐她的敌人都会被一脚踢飞，连 QTE 都不用躲。值得一提的是，暂停菜单下的盔甲艾什莉还是很萌的，不过当你选择查看文档的部分时，你会发现她摆出了一个让人惊叹的姿势……在流程的某处，艾什莉会遇到危险，如果她穿着盔甲，你就放心的搜刮物品好了。除此之外，盔甲艾什莉在游戏中还有许多妙用，比如吸引敌人的注意力，强烈建议大家让巨人抓起盔甲艾什莉来试试。记得一个原则就行，她是死不了的，要想弄死她，除非里昂死在她前面。



艾达与里昂

艾达篇的主线模式动画全部没有高清化，看着全是模糊的，就算与里昂篇完全一样的动画也是模糊的，竟敢这么做，简直是太过分了！好吧，老卡过分是他的事情，我们接着说我们的好游戏。游戏中经常能看见便池上方挂着项链，要是没盖盖子就把它打下来了，那么宝物会华丽掉进便池，里昂还是会捡起来卖钱，只是折不少价而已，但对于艾达来说这是不可能的事情，她绝对不会捡的。还有岛内监狱的场景，某个垃圾箱里有一包乱动的东西，艾达去调查后就会立刻说很臭并盖上盖子，再也打不开了，里昂则可以把这东西解决掉。在艾达篇的主线流程中，经常能看到里昂。



克劳撒与里昂

里昂拿艾达没有办法，但对付克劳撒还是绰绰有余的，与克劳撒初次相遇的 QTE 战中，里昂最后还偷偷把克劳撒的刀给捡走了，可见两人战友情谊深厚……其实在当初被三上真司全盘推翻的《生化危机 3.5》中，克劳撒的那只变异手本来是里昂的，感兴趣的玩家可以去找找《生化 3.5》的影像看看，游戏的开发程度本来已经很高了，顺便一提，《生化危机 2》之前也有个《生化危机 1.5》，没错，这个也是被推翻过的，只不过《1.5》的开发程度不及《3.5》。



游戏姬 PRINCESS OF UCG



今天要介绍的是一位网络红人，陈柔希 Eimy 同学。这位标准大美女类型的美眉主动联系我们的时候，不敢相信她真的是一位实打实的玩家。我曾试探性地问了一些有关游戏的问题，柔希是毫无压力地回答啊。赶紧来仔细了解一下这位美少女偶像！

采访 奈落　美编 一刀



现在网络上有很多游戏 MM，可以说是百花争艳应接不暇啊，你觉得你能够胜出受到大家的喜爱关键的地方，或者说是秘诀是什么？

Eimy 其实也没有什么胜出啦，我只是把自己最真实的一面展现给大家。有人能喜欢我是一件非常让我开心的事。

除了代言的游戏，平时玩什么比较多一点？

Eimy 我平时外出工作时就玩《暖洋洋的猫猫村》，因为我是一个猫控哦，在家就玩玩 PS3 的各种动作类游戏，《战神 3》、《无名英雄》什么的，动作类是我的最爱啦。

其实与想象不同，女孩子有很多都是核心玩家。我听说你之前在玩《恶魔之魂》，这个游戏可不是一般人能 hold 住的，你是真的有玩，还是跟我吹吹小牛哦？

Eimy 我是真的有在玩啦，因为这个游戏在台湾有发行中文版，公司很多男生在玩。所有人都说难度超大，作为动作游戏爱好者的我当然就一定要试一试啊，不过《恶魔之魂》难度我的确没有 hold 住，玩了几个星期了，据说进度只有 20%……稍有不慎就被大龙和大骑士碰死，唉……

我听说你在台湾出道，新专辑也已经上市了，唱歌与演艺事业和做平面模特有什么异同？

Eimy 呵呵，对哦。我在 2011 年推出了自己的第一张国语唱片，叫做《潮女纪》，里面也有很多日式风格的歌曲哦，总幻想我的歌可以作为《海贼王》的片头曲啊，555~~，至于歌手和平面模特最大的不同嘛，我认为就是一个用声音展示自己，一个用肢体语言来展现自己吧。

我看见你照片中有一张背景贴满了是 UCG 送的海报哦。看来是真的"油炒饭"？

Eimy 对啊，从 1999 年开始我就已经购买 UCG 的杂志了，家里的书柜已经装满两层。海报都已经把家里的墙占满了，十几年来所有的小编名字我都有记得哦，最近女性小编有明显增长趋势哦，嘻嘻。八重樱姐姐到底是什么样呢？（联想中……）

一般女孩子小时候接触游戏都是看到哥哥弟弟在玩，才开始感兴趣，你呢？

Eimy 对啊，我也是因为小时候表哥每天都在玩游戏，放假的时候就跟着他去街机厅玩。一开始还觉得玩游戏很难，后来慢慢上手以后也就变成我的最大的爱好了呢……

我有一个问题一直不明白，长这么漂亮的女孩平时应该被男孩子众星捧月吧？到底如何适应这种命运呢？

Eimy 事实真的没有你想得这么夸张啦。我其实是一个小男生的性格，一直和男孩子们是无障碍交流哦，所以也没怎么适应嘛。

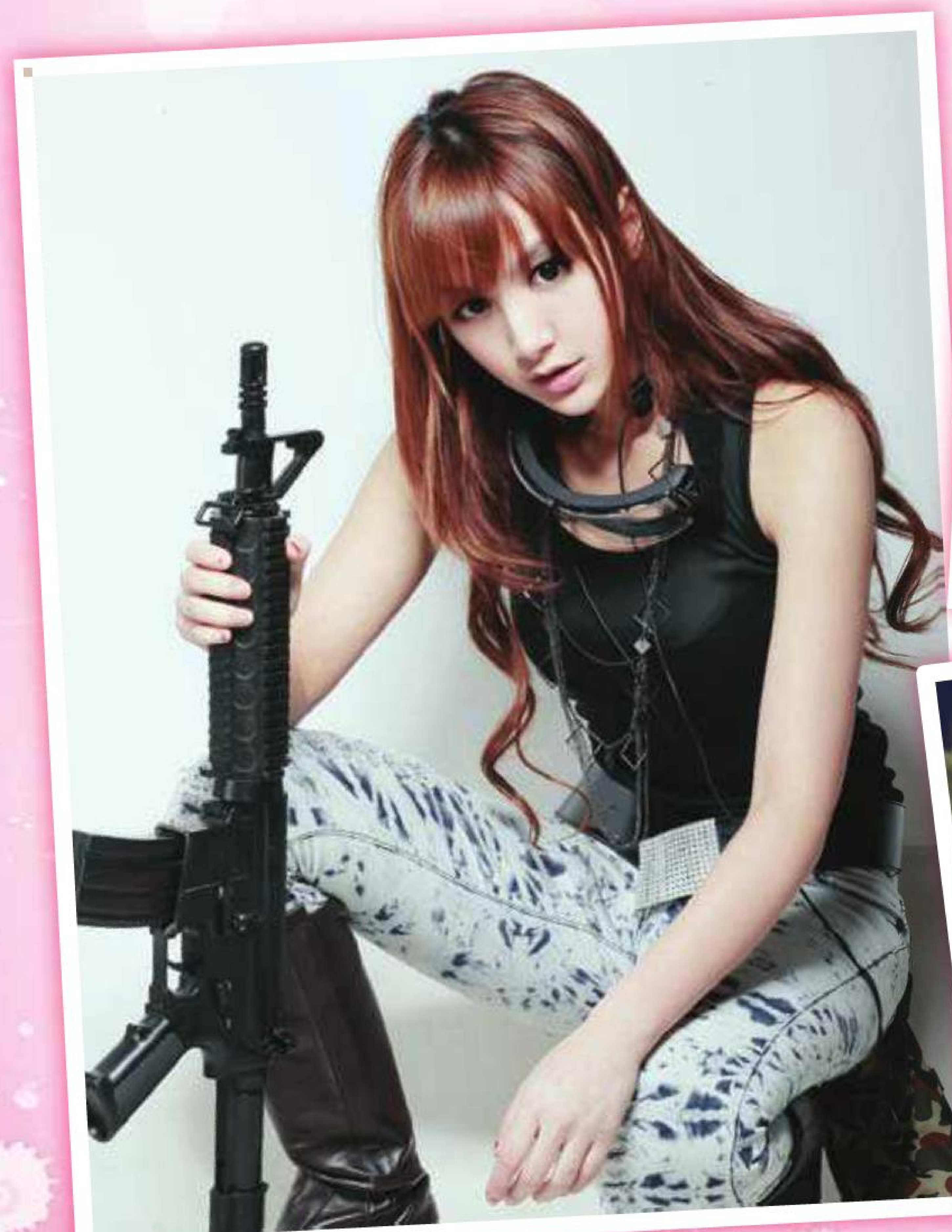
觉得游戏姬这个栏目如何？

Eimy 我觉得这个栏目就是让更多人了解女性玩家群体的一个窗口，是非常好的栏目，希望以后一直办下去，一定要越办越好。

谢谢领导关心和指示！这期是 TGS 东京电玩展，作为一个玩家你有没有去过 TGS，想不想去呢？

Eimy 当然想去啦，虽然今年可能还是去不了，你们也不招伴游嘉宾……不过明年我想我一定能去！一定要看看国际级的电玩展。梦想啊这是！

伴游嘉宾是好主意啊！今后可以考虑一下。我觉得现在很多美少女偶像都在走"真实系"路线，就是把自己有血有肉的的真实一面呈献给粉丝们，从而脱颖而



















出。你觉得呢？

我觉得这是一个非常正确的观点，因为现在观众的想法已经跟过去的想法是完全不同了，比起包装出来的偶像，大家更喜欢有血有肉的，展现真正自我的偶像。在新时代所有人都喜欢相互交流，所以偶像也不能例外啦。比如这次和一直是偶像的小编交流我就很开心！

好感动啊，为什么我的脸突然间红了。我觉得吧，发自内心的微笑是美女最好的“外在”化妆，读书则是最好的“内在”化妆。你怎么看？平时爱不爱笑？看不看书？

我的新专辑《潮女纪》就是标榜微笑、自信就是最美的潮女的概念。所以我也认为微笑就是美女最好的化妆，自信就是美女最好的包装。平时我就非常爱笑啊，经常一个人在电视前笑得很傻，我周围的朋友也经常以取笑我为乐，哈哈！看书啊，当然看----漫画书，绝对《海贼王》！

对自己最骄傲的地方是什么？最自卑的地方呢？

最骄傲的地方是一直不断朝着自己的梦想前进，从未放弃。自卑的地方是面对陌生人过于害羞。

我们好像啊，我这两点和你一样一样的。

这个……我觉得最多只有一点一样吧……

爱幻想是女孩子的天性，你最喜欢的游戏角色是谁？有没有什么幻想变成的角色？

《最终幻想 13》的香草，因为我觉得她的性格跟我蛮像的，我玩到收服黑人叔叔召唤兽的那段时，对香草的感觉真是感同身受啊。

我也是很喜欢香草那个类型的女生啊！

喂，你之前不是还说喜欢闪电那种类型呢么……

下个话题。我觉得容貌姣好的女孩子一般都比同龄的女孩子成熟一些，我听说很多美女都能一眼看穿男生喜欢的是什么类型，你是不是也能？

我觉得男生嘛，是先给自己定个很高的标准，然后慢慢降低，嘿嘿！

果然是有一定阅历，都悟到这一步了。那你看看奈落葛格喜欢的是什么类型？

我觉得奈落蜀黍的类型应该是典型的“森女”。文艺腔的清新美女！

大师您好！

没什么，这些都写在脸上呢。

看 UCG 这么多年，对 UCG 最想说的一句话是什么？

UCG 已经成为我的生活，所以我希望我的未来也跟 UCG 一样精彩！

谢谢！也祝你今后星途无量。

陈柔希美眉作为新晋偶像真是显得十分亲切可爱。而且作为玩家和 UCG 粉丝也是丝毫不含糊，玩的都是硬派大作，这点可以说是让人比较意外。采访之后还收到了柔希寄来的专辑，好歌不少，实在是让人对这位热情细心的姑娘刮目相看。



如何成为“游戏姬”？

1）准备好自己的简单介绍，包括简要生平和游戏经历。

2）清晰自然的生活照和艺术写真 3 至 5 张，包括头像和半身、全身写真，照片不必过于加工美化。

3）展现自己的个性的 500 字左右小文章。

将以上材料发送至 tt@ucg.cn，编辑会第一时间通知入选的 MM！

李献计杀向大银幕

电影版《李献计历险记》主创访谈

2009 年，独立动画《李献计历险记》火爆网络，而其作者——网名“年轻优秀的飞行员”的李阳，正是我们 UCG 的忠实读者。以此为契机，本刀和他就这部作品进行了一次深入探讨（刊登于 2010 年 UCG 春节合刊，即总第 244・245 期，当期光盘还收录了该动画的成片）。两年后，这部广受赞誉的动画被拍成了真人电影，并将于 10 月 3 日起全国公映。鉴于《李献计》和 UCG 渊源不浅，我们联系了电影版的发行方。影片导演郭帆先生欣然接受了我们的访问，以下为访谈实录。此外，作为电影版《李献计》动画部分的导演，我们的老朋友“年轻优秀的飞行员”也有话和大家说，一并收录在后文中。

采访 一刀



下文中“帆”指代本片导演郭帆，“刀”指代一刀。

关于影片改编

刀：请问郭导，影片主创是如何决定将电影版《李献计历险记》做成动画和实拍相结合的形式的？是希望通过动画来向原作致敬，让观众觉得亲切，还是成本原因或其他？

帆：真人表演与动画结合，第一考虑的是商业因素。由于目前中国纯动画电影市场不景气，需要借助明星的号召力；第二因素是为了和原作动画取得高度契合。

刀：这种形式尽管不是《李献计》首创，但真正成功的先例可谓凤毛麟角。而且两种表现形式切换和过渡时，难免会让观众感到突兀。主创们如何解决这一问题的？

帆：剧情设定李献计“差时症”发病时的主观视角中的世界为动画世界，这是切换和过渡的契机。

刀：动画原作之所以让很多观众欲罢不能地反复观看并拜为神作，其优秀的节奏把握功不可没。很多观众担心改编后的电影因为片长问题会在这方面丧失原作那种“短平快”的速度感和犀利感，不知主创是如何面对这个问题的？

帆：“短平快”适用于短片或者广告，如果 90 分钟都是这种节奏，观众同样会产生疲劳感，《变形金刚 2》是个例子。电影版《李献计》成片是前半部分节奏缓一些，后半部分节奏比较紧张，基本与原作一致。



受访者简介

郭帆

中国第七代电影导演，80 后新锐电影导演。1980 年 12 月 15 日出生。自幼喜爱绘画。现定居于北京市。2003 年本科毕业于海南大学法学学专业，获得法学学士学位。毕业后曾就职于中国旅游卫视《亚洲音乐中心》节目组；现任共和文化传媒（北京）有限公司执行董事，从事电影、电视广告、电视台节目（包装）的策划、导演与整体包装工作。2009 年就读北京电影学院管理系研究生。2010 年担任电影《李献计历险记》导演。

刀：原作在动漫游戏爱好者中口碑非常好。但在改编为真人电影后，其目标受众的群体会大大扩展。据了解，从投资方到主创人员，很多人都称本片是此前从未出现过的、全新面貌的电影。那么，作为“第一个吃螃蟹”的，自然会面临很大的挑战。面对票房压力，你们是如何把原作中这些奇想天外的概念和表现形式巧妙地融入电影版而让普通观众感到可以接受呢？有没有针对普通观众的观影偏好和口味对原作设定进行相应的调整呢？

帆：的确是做了一些调整，更偏向主流大众的观影习惯，并简化了剧本的叙事技巧和成片的剪辑技巧，在不违反审片制度的情况下尽量多地保留了原作的一些风格和特色。

刀：影片的艺术顾问鲍德熹先生曾透露，电影版的动画部分和原作会有很不一样的感觉。不知道这句话该如何理解呢？是风格不同还是情节迥异？

帆：应该是风格上的一些不同吧，情节基本是一致的。

新情节新演绎

刀：通过预告片和制作特辑可以看到，电影版一方面把原版动画中已有的情节通过真人表演的形式进行了细化和再现，另一方面，也加入了大量的全新情节。对于将一部不到半小时的短片改编为一部电影长片，这两种方式同时运用，无疑是自然而然的。想问的是，两者的比例是如何把握的？换句话说，是更多地在原作脉络基础上通过丰富细节的方式来实现扩展呢？还是更多的通过对主干情节进行了大幅度的扩展来“增容”？

帆：原作的 20 分钟（除了康熙玉玺之外）基本都在，增容部分有 70 分钟，关于增加内容的方式，两者都有。

刀：制作特辑显示，电影版中将会加入李献计童年时的情节。这些内容的加入，除了进一步丰富李献计的人物形象外，是否对故事情节的走向和结局有所影响呢？

帆：我是想以一个完整的李献计的一生来诠释整个故事。李献计在片中的年龄跨度是 0 岁～ 87 岁。形成一个大轮回的感觉：“这是结束，也是开始。”；同时“李献计的童年回忆”也是 80 后的一种集体记忆。

刀：差时症是动画原作中的核心设定之一。而原作中对其展现也充满了想象力。诸如利用差时症的特点空手接火箭弹等细节，都为观众所称道。关于这一概念，电影版设计了哪些新的形式和情节来展现？

帆：差时症在影片中还是“爱情”的象征，它既是爱情的前提，又是爱情的本身。而其他原作中的差时症“神力”，电影版中都予以了保留。

刀：在动画原作中，李献计和王倩曾经有一段非常美好的恋爱经历，因为双方都是差时症患者，两人在一起经历的人生，有数个世纪。这个部分，应该是电影版重点扩展的段落吧？预告片中王倩说“那我就叫你献计献策吧！”原作中李献计这一绰号的来历并未提及，而电影版中会告诉观众答案。这一桥段，应该也是出现在两人在一起时的扩展段落吧？


□在电影版中，某个平行世界里的李献计竟然和王倩结婚了，实在是羡慕嫉妒恨啊！


□“我不止一次地感谢自己的病，能让我有机会以世纪为单位，和她在一起。”


□电影版中的王倩，俏丽中带着几分调皮，可爱极了。难怪李献计历尽千辛万苦也要找到她。


■动画原作中海滨相逢一幕，在电影版中经典重现。

帆：是的，这是两人初次相识的段落也是扩展段落。“献计献策”一共出现两回，第一回是 1980 年李献计出生时，医院墙上的标语“献计献策报效祖国”，第二回就是王倩对他的昵称“献计献策”。

刀：预告片中有一幕，李献计站在大厦天台旁做欲跳楼状。这个情节原作中没有。想了解一下，他跳楼的原因是什么？是打不穿那款该死的游戏呢还是尽管打穿了，但却仍然无法再次遇到王倩？当然，涉及重大剧透的话，这个问题就暂时无视好了。

帆：其实他没去跳楼，就是去看风景。而王倩是要跳楼，王倩忍受不了差时症的折磨。

刀：网上公布的影片前瞻性文章称，电影版中李献计与王倩的恋爱将发生在无数个平行世界里，这是原作没有明确提及的。但根据原作的设定，进入其他平行世界的方式是需要玩穿那款难死人的游戏，而李献计正是为了玩穿它而又是卖肾又是偷运文物的。因此这就让人有点疑惑了，要么是那篇文章对影片的描述有问题，要么是电影版将原作的设定进行了修改。那事实情况如何，能否透露一点呢？

帆：电影版中是按照平行宇宙理论来解释穿越的。其实这是很悲剧色彩的一种设定，也就是李献计即便回到过去，也只是另一个世界的过去，成全另一个世界的自己和王倩而已。不过电影中并没有过多提及平行宇宙这个概念，观众可以有很多种理解。

刀：原作中，李献计反复打穿游戏的过程，是通过旁白加影像剪辑的方式处理的，而从电影版公布的剧照以及预告片来看，这部分内容似乎是做了比较具体的扩展。而且这些桥段大量运用了各种电影特效，应该算是电影版展现影像魅力和想象力的重要一环。不知道这些精彩桥段在整个电影版中所占的篇幅大概有多少？

帆：大概 15 分钟左右。


■那扇门打开，李献计淡定地望着金字塔建造工地，人们辛勤地忙碌着。电影版对原作动画充满想像力的全新演绎，令人期待。


■电影版《李献计》中的王倩由青年演员王子文饰演。清纯柔美的外表下，也有着活泼好动的一面。这些都将在影片中得以展现。


■通过热线电话购买兴奋剂的桥段，“房献计”毅然决然的眼神，颇有原作神韵。


■为了心爱的女人，与游戏死磕，就得有这种不要命的劲头！

新锐偶像老戏骨

刀：制作特辑中，主创们指出爱情是这部影片最本质的主题。显然感情戏应该会是影片重点演绎的内容。原作中的王倩，几乎没有一个清晰正面特写镜头，但通过精心打磨的对白和精致的影像语言，其形象被勾勒得神秘且完美。而且白描式展现的王倩，文艺范儿十足。电影版没有采用这一手法，而是旗帜鲜明地公布了女主角王子文。根据王子文之前扮演的一些角色，如《唐山大地震》中的哀怨小媳妇儿小河，《家，N 次方》中人见人爱的动漫少女齐齐，可以看出，她的表演可塑性很好，但似乎还尚未展现过“文艺范儿”的一面。不知道电影版中的王倩形象是如何定位的？王子文的演绎是否能够让观众看到一个全新的突破呢？

帆：本来我们也打算用原作的方式来诠释那每个男人心中的惟一的“王倩”，但是子文的演技让我们决定把“王倩”具象化，并增加了不少戏份。基本是本色演出。

刀：“龙太子”房祖名，其外形和原版动画中的李献计确实很接近，相信这也是他能够获得这一角色的重要原因之一。但有不少观众认为，原作动画广受认可，李献计全程京腔京韵的对白和旁白功不可没。而片方早先公布的消息中称将会请专业配音演员来为电影版中的李献计配音，以保证其原汁原味的北京口音。但预告片中，“房献计”那句“我没有要去跳楼啊！”无疑是房祖名自己的声音。想了解的是，在成片中李献计的声音到底将会如何处理呢？

帆：祖名的声音是全部配过的。“我没有要去跳楼啊！”是配音的声音，哈哈，这个声音是介于房祖名和李阳之间的，对白很像房祖名，但是会北京味多一些，旁白很有原作的感觉。千挑万选啊！

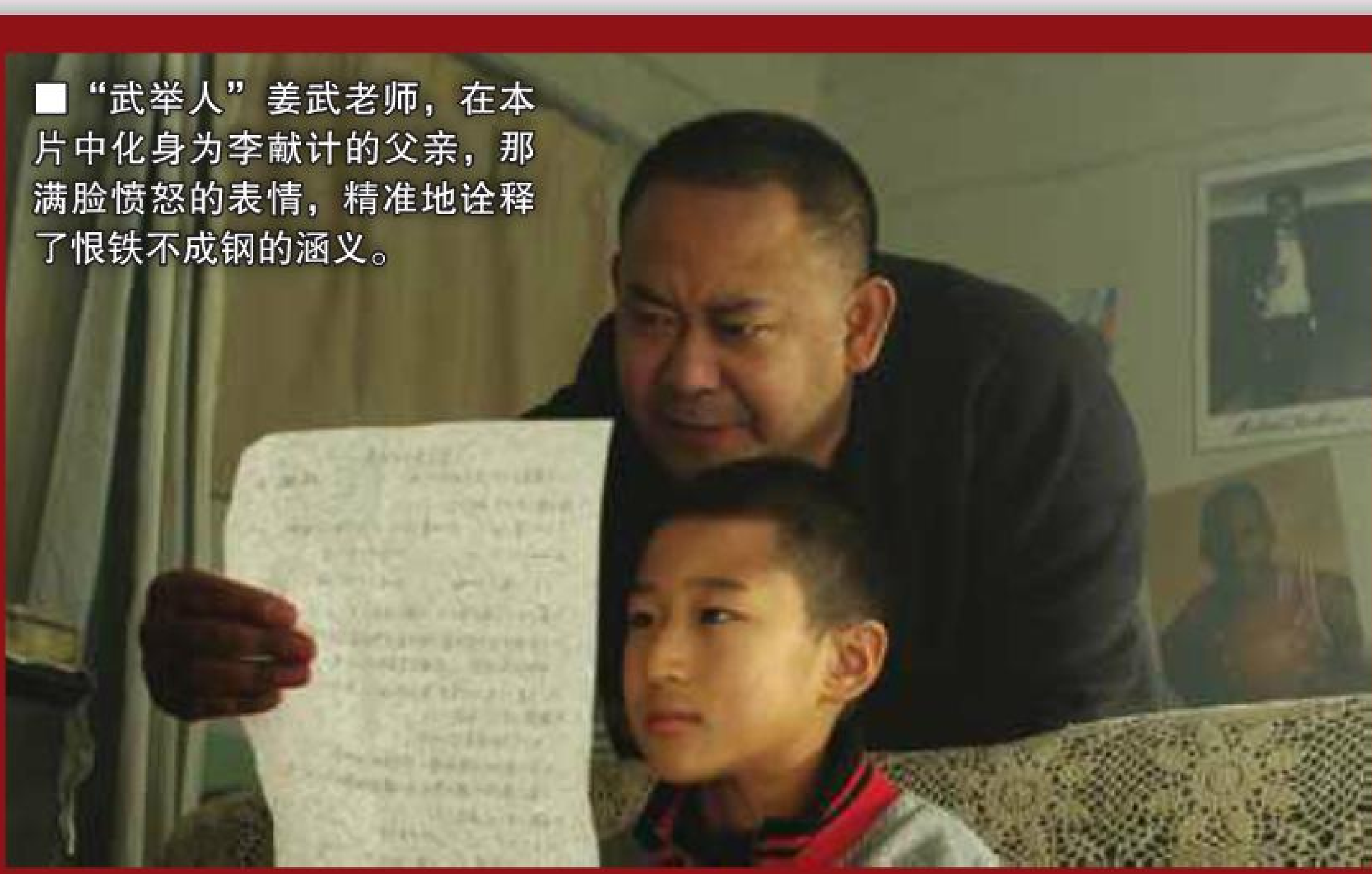
刀：原来如此，主创们费心了！话说由于拉登已被美军击毙，原作中和拉登较量的高潮动过戏不得不进行大幅改编。根据片方之前公布的情报，会让索马里海盗来取代基地组织，成为电影版中的反派势力。说实话，那个海盗头目单看设定图，似乎特色不足（特别是对游戏迷来说，这种身着迷彩服的大壮汉 BOSS 在游戏中太常见了）。原作的拉登可谓神来之笔，特别是被李献计打败后那句方言版的“你得买什么？”看一次笑一次。不知道电影版中塑造的这位海盗头目将如何超越原作的拉登呢？

帆：都知道“拉登”是神来之笔，其实这种对“拉登”的妥协是怕审片出现问题……

刀：这属于不可抗力，相信观众能够理解！原作中协助李献计的特工，造型是以目前《007》系列电影主角丹尼尔·克雷格为蓝本的。电影版调整为尼古拉斯·凯奇。不知道是不是因为凯奇最近几年票房口碑皆不济，让他来“扮演”影片中那位倒在恐怖份子枪口下的倒霉特工，会更合适呢（笑）？

帆：其实是因为我比较喜欢凯奇，哈哈！

刀：好吧……预告片中，姜武老师将会以李献计父亲的身分登场。年初，姜武老师凭借《让子弹飞》中武举人一角，着实火了一把。不知道在此次电影版中，他塑造的这位视电子游戏为洪水猛兽的“暴力老爹”将会走的是何种路线呢？他会不会最终与


■“武举人”姜武老师，在本片中化身为李献计的父亲，那满脸愤怒的表情，精准地诠释了恨铁不成钢的涵义。


■“美元大雾”被李献计打掉牙的桥段，在电影版中得以忠实再现。浩二老师，辛苦啦！


■游本昌老先生饰演的老年李献计与王倩隔窗相望的一幕，所谓“满脸都是戏”。



■“刑捕头”范明在本片中的角色是一位文武双全的神秘医生，而且是影响剧情的关键人物！

儿子、与游戏实现和解呢?

帆：姜武老师的父亲一角，其实是我对自己父亲的一种缅怀和回忆。外冷内热，其实父亲一直保护着自己的儿子，只是不善言辞。

刀：原作动画中，李献计得知自己是“差时症”患者的过程和植入康熙玉玺的手术过程，这些都没有进行具体展现。而预告片中我们看到一个医生打扮的“刑捕头”，“差时症”这一字眼出现在他的对白里，而在制作特辑中，这位身手不凡的医生还秀了一把跑酷。显然，他绝非普通的医生那么简单。不知道电影版中，范明老师扮演的这位神秘医生将有怎样的惊喜带给我们呢?

帆：范明老师扮演的是一个动画原作中没有的，但在电影版中却非常重要的角色——黑诊所医生“老马”。卖肾、换铁手均是由其完成。至于“跑酷”，这都是“被逼的”。

刀：电影版中，老年李献计将会由游本昌老先生扮演。这位二十多年前便凭借电视剧《济公》而家喻户晓的老戏精，在对角色的把握上，肯定有其独到之处。但原作中，老年李献计只出现在临近片尾的最后一个镜头里，不知道电影版是否给老人家加了戏? 如果老先生精彩的表演只有这一幕，那实在是有点可惜啊！

帆：游老先生的戏份并无增加，但是几十年的功力都爆发在了最后一刻，非常感人。

刀：矢野浩二，近几年在我国发展得非常不错的日本演员，由他来演绎原作中的日本电玩达人“美元大雾（谐音梅原大吾）”无疑很合适。不过原作中“殴打小日本儿”的戏份有一定的戏谑成份，不知道电影版中这部分将会如何处理。

帆：看到梅原大吾我的第一个反应就是找矢野浩二，不过“小日本”还是被殴打了，殴打过程是用动画完成的。不过嘴里面打掉牙齿的内窥镜头是真人实拍的。

小小吐槽

刀：电影版对原作的还原度很高，有些桥段连分镜都一样。但原作中李献计玩的是 PS2，为何在电影版中出现的是 X360 呢? 而且，制作特辑中有一个李献计玩游戏的背景镜头，那个镜头中的 X360 主机，竟然是上下倒置的……这是拍摄时的疏忽吗? 还是有特别的用意呢?

帆：PS2 换 X360，因为那 X360 是我自己的，为了省钱，哈哈！至于颠倒 X360，是通过“游戏”“翻转世界”的含义，你们观察得真是细致，呵呵。

刀：哈哈，对主机比较敏感，也算游戏杂志编辑的职业病吧！好了，感谢郭导在百忙之中接受我们的访问。

帆：不客气！10 月 3 日起，《李献计历险记》全国公映，希望大伙到影院观赏。

刀：预祝本片票房大卖！

“年轻优秀的飞行员”有话说


■“年轻优秀的飞行员”李阳同志的飒爽英姿。

在前年对《李献计历险记》原作者“年轻优秀的飞行员”李阳进行访谈时，相信很多人和我们一样，都没想到本片有朝一日会在大银幕上亮相。想必李阳本人也感慨良多。因此，在访谈接近尾声的时候，本刀特别向他提了几个问题。

刀：飞兄，别来无恙啊！当得知自己的作品有可能拍成电影时，你第一时间的感想是什么?

飞：一刀同志您好！两年后虽然没有新作品，可咱又见面了，很不好意思。得知作品拍成电影时非常的受宠若惊，又经过一段时间后觉得对民间做片的小手工业者来说是一好事儿，至少投资方的大胆行为给大家伙儿指了条新路。

刀：最近随着影片宣传的展开，阁下的照片也曝光了。很多朋友说你本人的音容笑貌和动画原作中的李献计几乎就是一个人。当年在创造李献计这个人物时，是否就是以自己的形象为蓝本的? 李献计的心路历程，是否你也经历过?

飞：同志您客气了，李献计是一“双眼睛大眼皮”（-_-），我的情况大家伙儿也都看见了……那我直接回答下一题了：我当然觉得李献计是一大好人，他的性格特征也是我向往的，可事实上我做出的所有决定都跟自私、懦弱、懒惰脱离不了关系，所以他的心路历程应该跟我恰恰相反吧。

刀：阁下有没有在电影版中客串一把? 就像很多大导演做的那样。

飞：同志这可使不得啊！其实这次的电影我只负责了其中的动画部分，真人部分的拍摄现场没有去过，估计去了也不会客串吧，原因请参考上一题……这也是为了电影好不是吗?



■电影版中李献计与巨型战舰的对峙场面令人热血沸腾。

刀：参与制作影片的过程中，让你感想最深的是什么? 对你自己领衔负责的电影版动画部分，你能给自己打多少分?

飞：就我负责的动画部分而言，感想最深的应该是中国动画无法逾越的时代局限性吧！这是由各种因素导致的，具体赖不到谁身上，可制作队伍这次不计成本的努力加班，应该说实现了他们的自我超越吧！至于给自己一人儿打分儿的话，怎么着也得 5 星吧? 前提是百分制……

刀：谦虚了不是? 话说你能不能对整部影片做一个评价? 或者说，作为李献计生父，你觉得电影版是否令你满意?

飞：电影的剧本是由郭帆同志跟张小北（编注：影评人兼编剧）同志共同完成的，我恬着脸说他们之前都很喜欢原片儿，所以在他们将 20 分钟的内容扩充到 90 分钟时，必然加入了自己对角色以及情节的理解和升华，至少我觉得他们非常真诚。对了，掐指一算如果运气好的话这些对话应该刊登在 TGS 特刊上吧，非常非常喜欢 UCG 的各种特刊，很充实！真高兴！

刀：能够得到飞兄的肯定，太荣幸了！

□《李献计历险记》预告片及制作特辑《寻找王倩》收录于本期 Gamehalo 光盘中，敬请观赏！

读编往来

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email:ucg@ucg.cn

插画：木仙&西达

★在TGS报道团留日期间，留守的编辑们总共制作了近100页的内容，结果造成史上最大规模的砍页事件。大量栏目惨遭被砍，包括软硬兼施SD、多边共享、指尖方圆等等。其实单就页数而言，本期TGS特刊的页数比去年TGS特刊还多了16页，但这16页对于数量膨大的新作情报来说简直有如杯水车薪，看来有限的版面已经越来越不够用了！本期互动信箱有一个相关的特别调查，请大家来信把自己的真实想法说出来，还有机会赢得一台PSP或3DS哦！

★本期UCG东京报道团配置了四台专业摄像设备，共拍摄1535个视频段落（文件），总长9个多小时，最终从备选的200多首配乐中精选出10多首配乐，精剪出52分钟的游记影像，由多名小编共同协作，制作周期3天2夜。由于时间有限，所以有不少精彩内容也不得不忍痛删减，着实有些遗憾呢！



@ Email BLACK亡灵：就281期杂志的第17页介绍战地3的一个图片指出一个问题，有一张图片上说是美军的防空战车LAV-AD，但是作为一个军事爱好者和曾经的一名下士，我可以很负责地告诉贵刊，那张图片绝对不是防空战车，从火炮上来看肯定是120滑膛坦克炮，绝对不是防空战车装备的小口径机关炮，炮身中间凸出的部位是火炮的抽烟装置，射击后火炮中的残留气体由改装置抽出，这样来说该图片显示的只能是美军M1 ABRAMS坦克。还有就是《COD7》视频中的地图解说有一个地图上有架飞机，解说是战斗机，实际上是一架黑鸟侦查机。看来小编们的军事武器常识有望提高哈。

这位军事迷读者真是让小编们汗颜，看来以后在军事题材的游戏方面要加强专业力度了，呵呵。面对年底的《现代战争3》和《战地3》我们表示压力很大！

谢谢您指出的错误，根据再三确认，图片中的载具与LAV-AD确实相差甚远，从登场载具来看，这张图片中的确应该是M1 ABRAMS。

@ Email leaf5wind：我一直在纠结着一个问题：某些游戏需要输入特定的密码才能获得道具（不影响主线），问题是那些密码从何而来？小编们是如何知道并在攻略里提及的呢？

一般来说游戏的官网上都会定期公开这种密码，如果你上网方便，经常浏览官网会有意想不到的收获哦。

特别调查

随着互联网的不断普及，视频内容已经越来越不足以成为游戏杂志的卖点。一直以来都有读者建议我们去掉每期杂志附赠的光盘，将光盘的制作成本转为增加杂志的页面，从而进一步提高UCG杂志的专业性和可读性。作为读者的你，是否认同这种改版建议？请把你的意见发给我们，这将成为我们杂志进行改版的重要依据。

请注意：就算取消光盘，我们也会继续保持在E3、TGS等特刊中附赠视频光盘的传统。

3个抽奖名额





幸运儿就是你！

我们会在这次调查来信中随机抽取3名幸运读者，赠送一台PSP或3DS作为特别奖品！意见征集截止到2011年10月30日，赶紧行动吧！

本期流行游戏

《战争机器3》

天行者、华尔兹、星夜

原来你长这样！

——看到脱掉头巾后的马库斯，华尔兹感慨到

《死亡岛》

九兵卫、华尔兹、纱迦

国产高跟鞋的性能在梅仙小姐脚下得到了最大程度的应用，狂奔飞跃爆头样样精通！

——这一刻爱国主义精神附体的华尔兹留

《无尽传说》

金馆长、奈落、洛克、八重樱

银桑，你跑错片场了……

——深夜，金馆长在电视前喃喃自语。

@ Email 不要叫我妹控，我是傲娇妹控：早就听说《俺妹PSP》要有续篇了，这可是让我心潮澎湃呀，而且根据最新情报显示桐乃终于有Kiss画面了，哎呦，我快HOLD不住了！九老师啊，你可是资深游戏小编，也是俺妹粉丝，您的情报肯定比我多，我可是个十足的桐乃控，有啥新消息就都抖落出来吧，别藏着掖着了，再让我激动激动……对了，我还有个问题，不知九老师在俺妹里控谁？也是桐乃？知音？

我们家的九老师不可能这么喜欢桐乃！

《俺妹》的新情报今后会在杂志上继续公布。

本期名场面

分妹不均

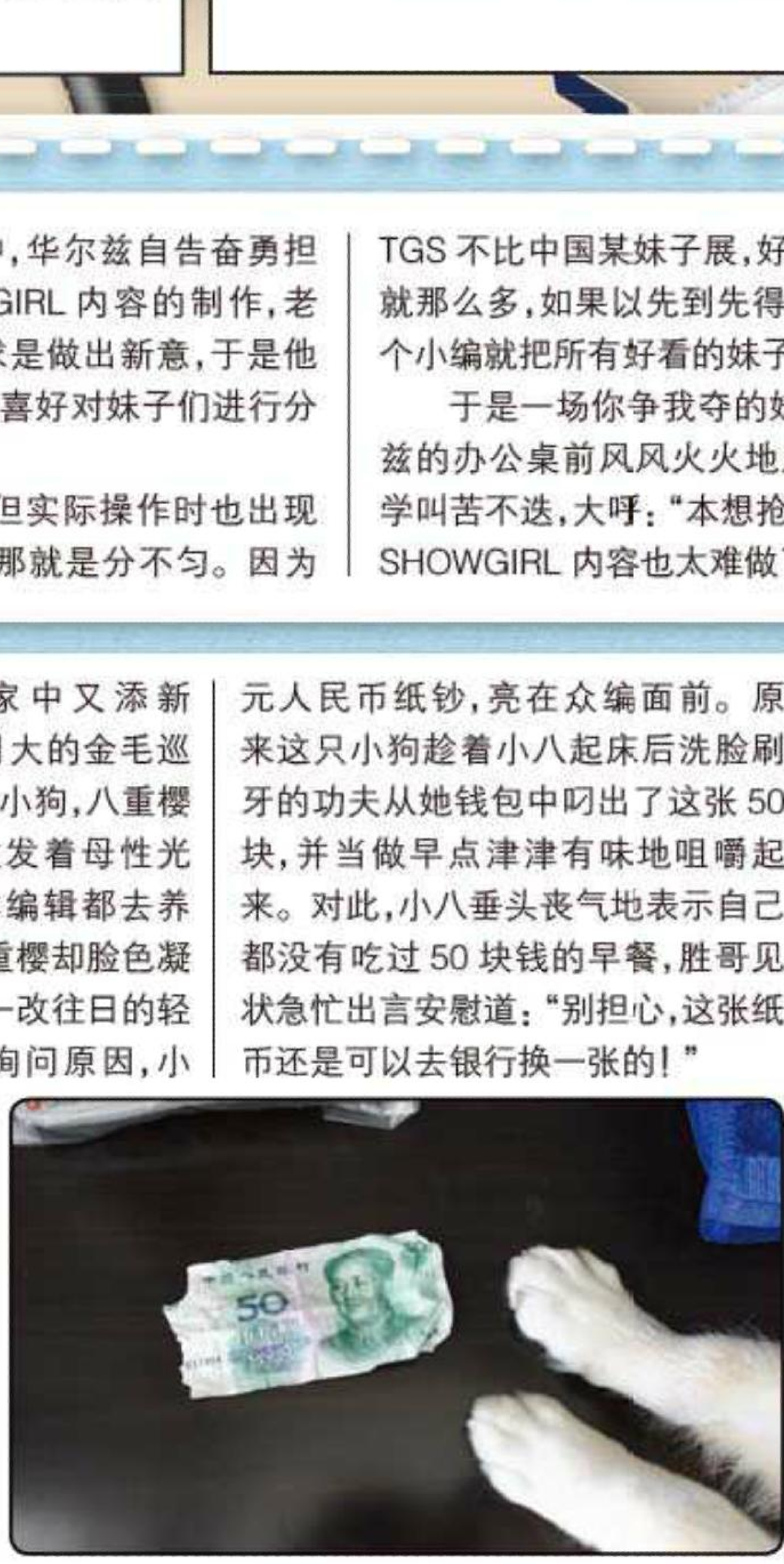
话说在本期特刊中，华尔兹自告奋勇担当了此次TGS SHOWGIRL内容的制作，老前辈胜负师对他的要求是做出新意，于是他想了一个以小编的个人喜好对妹子们进行分类的主意。

虽说新意是有了，但实际操作时也出现一个不可调和的问题，那就是分不匀。因为TGS不比中国某妹子展，好看的SHOWGIRL就那么多，如果以先到先得为规则的话，前三个小编就把所有好看的妹子全挑完了。

于是一场你争我夺的妹子争夺战在华尔兹的办公桌前风风火火地展开，令华尔兹同学叫苦不迭，大呼：“本想抢个美差，没想到这SHOWGIRL内容也太难做了！”

小小破坏神

数日前，八重樱家中又添新丁——一只只有2个月大的金毛巡回猎犬。每每提起这只小狗，八重樱总是满面春风，全身散发着母性光芒，恨不得感染到全体编辑都去养狗。可是某日早上，八重樱却脸色凝重地出现在编辑部里，一改往日的轻松开朗。众编忙上前询问原因，小八幽幽地说：“我家的狗……乱吃东西……”众编听罢均长出一口气，表示狗狗乱吃东西是再常见不过的事，只要严加管教即可。谁知小八掏出了钱包，从中抽出一张已被啃掉大约10%面积的五十元人民币纸钞，亮在众编面前。原来这只小狗趁着小八起床后洗脸刷牙的功夫从她钱包中叼出了这张50块，并当做早点津津有味地咀嚼起来。对此，小八垂头丧气地表示自己都没有吃过50块钱的早餐，胜哥见状急忙出言安慰道：“别担心，这张纸币还是可以去银行换一张的！”



霍普中枪



某天，留守在编辑部没有去TGS的编辑正在疯狂地整理着新闻或者制作着攻略，这时八重樱在内部聊天软件上放出了一张《FF XⅢ-2》的PV截图，并标注：“小正太霍普变帅了！”众人都在疯狂地忙着，所以暂时没有人回应，这时天行者从厕所揉着惺忪睡眼回来了，看了一眼通讯软件，由于天行者的通讯软件窗口没有最大化，只看到图没看到标注，朦朦胧胧地回了一句：“这是谁啊，伍佰？”八重樱立刻激烈反抗，几乎是瞬间，一阵腥风血雨在通讯软件上爆发……

迷你排行榜 日本2011年8月29日～9月4日软件销量排行榜：TOP.1 圣骑战史(PSP)销量64630套；TOP.2 怪物猎人携带版3rd HD版(PS3)销量52792套；TOP.3 大家的节奏天国(Wii)销量22762套

这次“开学小测验，主机随便挑”活动得到了广大读者的踊跃支持。“考生们”的答题卡如雪片般飞来，电子邮箱每天的来信比平时多了数倍！大家答案的正确率之高，建议之中肯让人心悦诚服。下面就是发榜时间，恭喜获奖的考生！这次没有中奖的同学也不要灰心，以后这样的活动还会有！中奖的同学也会更多！



状元 周欣峰 成都

PS3 X360 Wii任选一台+TGS现场纪念品+特制奖状

获奖感言 这个……怎么开头好啊，除了感谢还是感谢，非常感谢UCG！让我平缓一下啊，一封平信真的可以创造奇迹啊！

我本来是在上课，冥冥中一通命运的电话打来。当奈落说到“我是游戏机实用技术编辑部的”，我就觉得有点不太真实，等到奈落说我中了大奖时，我简直不敢相信自己的耳朵，不断地问奈落是真的吗？激动的我直接从课堂上夺门而出啊。我不断地给奈落说谢谢谢谢，结果他反而说应该是谢谢我对杂志的支持啊，小编们真的太客气了。平时在杂志上、光盘里看见奈落那么多次了，居然有机会和本尊对话了，太基动了！（奈落：咳，打错字了吧……）

说到我和UCG的关系哈，支持很多年啦，从没有主机开始就养成了每期必买的习惯，而且最喜欢的栏目就是小编寄语。UCG真的给人感觉和家一样，很亲切。所以每当我有什么烦恼时都乐于倾诉给UCG。我想，我们支持UCG，不仅仅是为了游戏资讯，更多的是一种游戏玩家之间的交流与体会，让我们感觉找到组织了。

Video Game确实在中国的认知度低一些，很多人压根不知道360是什么啊，都以为是安全卫士呢。我们看到UCG这么多年来一直在努力去推动更多的人加入到这个圈子来。真的很感谢UCG做的一切。

另外想和各位读者分享的是，只要坚持支持UCG，我们也去为TV Game的发展出一份力，也许有一天你们也会接到奈落的中奖电话啊！（说不定到几十年后奈落都成爷爷了……）



◀这就是我的打机环境，很乱啊，没办法桌子太小了。

榜眼 李伯华 广州 陆耀庭 上海

PSP NDS 3DS任选一台+TGS现场纪念品+特制奖状

李伯华获奖感言 此刻我的心情已经飞起来了！UCG太给力了！收到得奖通知的早上，其实是被奈落大人的电话给叫醒滴……刚听到“中奖”二字的我几乎不敢相信，还真以为做梦（立马想找陀螺转转），才回过神来心情已经HOLD不住了，整个人陶醉在得奖的兴奋和奈落大人温柔的声线当中了！（奈落：太基了……）在此要感谢国家感谢人民感谢UCG。（以下10000字省略）

断断续续也买了5年的UCG，虽然未算得上铁杆，但每逢大作活动神马的我都会捧场UCG，因为UCG的独特风格令我着迷，每次的进步都令我惊喜。曾经有朋友和我说过“现在都网络时代了还买杂志不浪费钱吗？省钱买主机不好？”我觉得虽然杂志的时效性不及网络，但始终有网络所没有的优势，所不能涉及到的视角，所不能代替的特色，还有读编之间深厚的感情和满满的欢笑回忆。所以我会一直支持UCG的！UCG加油！P.S.：神姬三等我，终有一天我会RP爆发接你回家的！

探花 陈嘉富 广州 吴峥峥 北京 孙鸣霄 天津 李思远 抚顺 白晓军 常州

精美周边+TGS现场纪念品+特制奖状

小测验正确答案 ACDDA CADBB CCBAC DDAAA

@ Email 无双 Ωspartan：就在我昨天一狠心决定再次甘愿被坑买下《生化危机 重生精选集》之后，我的人生黯然了。本以为是和《战神1+2合集》一样是进入游戏后2选1，但是就在我把PS3升级到3.66（平时不连接PSN，都是靠游戏自带的升级升的）后，我打开之后发现是2个安装程序……为什么我总有我花了285RMB买了2个下载游戏的错觉？



我也有买了两个下载游戏的错觉，从游戏的容量就能证明我们的直觉没错。这个所谓的高清合辑充分体现了老卡的无良，但是不能否认这两款作品都是“《生化危机》系列”中难得的佳作：一款剧情好到不行；另一款重新定义了“生化”的发展方向，你就当是收藏了两款原汁原味的经典好了。

马肉刺身

剧本：奈落



Email 杨铮：读到最新一期 UCG 小编寄语栏目里纱迦总帅关于 PS3 和 PSV 双版本的问题，正巧也有思考过，谈谈个人见解：关于双版本的问题索尼可以在 PS3 版本中附送 PSV 版本的折扣下载码，购买 PS3 版本的玩家可以用较为实惠的价格购买 PSV 下载版，这样正好满足了双版本玩家的要求，索尼也不至于会亏本。同时，折扣的价格还能驱使一些摇摆不定的玩家购买 PSV 版，反而能增加游戏的销量。不知这样的看法是非有效？

你的想法不错，不过最困难的一点应该是怎么制定这个优惠价格吧。我个人觉得至少要打对折才有意义。但折扣太高的话，必然有玩家会把这个下载码卖出去，这样吃亏的还是索尼。

冒充高手

剧本：纱迦



吃货们的童年 八卦角

Email a414513791：看到天行者提到"咪咪虾条"，我也回想起了当年一下课就冲向小卖部，买 5 毛钱一包的虾条的日子。小编们不妨也透露一下童年时候喜欢吃的零食吧。

从小家教严，零花钱都没有，哪有钱吃零食，有点零钱也捐给街机厅了……

小时候最爱吃的是有个叫"哈利哈利"的膨化食品，记得封面是个农民老伯，现在早已停产，一搜全是哈利波特。以前还爱吃一种叫"乖乖"的膨化食品，现在想想其实都是为了里面送的玩具。

我不太吃零食。不过有时候会茫然地啃一根"法杖面包"，就是那种外皮很硬，里面松软的长棍面包。那个是我的最爱，姑且也算是零食吧。

最喜欢吃的零食是小浣熊方便面，至于为什么，我想大家都懂的吧。

我小时候喜欢吃巧克力，不过自从小学五年级的夏天吃出蛀牙之后，基本上就和所有的零食绝缘了。直到今天我都基本上不会主动去买任何零食吃，当然别人的零食我还是会赏光品尝一下的，要给别人面子嘛。

喜欢吃的零食无非是"大大泡泡卷"、"跳跳糖"这些又能吃又能玩的，不过记忆最深的还是水浒的卡片，可惜记不清是小浣熊干脆面还是别的牌子送的了，5 毛一包。小学三年级的时候为了凑齐全部卡片，曾经将压岁钱拿来买了一箱，结果事情暴露，所有卡片均被父母没收……

很小的时候吃过一种叫做"无花果粉"的零食，1 毛钱一小袋，里面有个小勺挖着吃，很是开心。还有走街串巷做的脆皮鸡蛋卷也是相当美味，因为都是自家提供的原料制作，所以也很干净卫生。可惜现在这些东西都吃不到了。

TGS赠品低价竞拍

大家一定很羡慕中奖的状元榜眼探花吧。ucg.cn 为大家提供了一个振奋精神、回复活力的机会！以上中奖者得到的那些 TGS 现场赠品，大家是可以参加网站的低价竞拍游戏来获取的！

《战国 BASARA 3 宴》的明信片、《阿修罗之怒》的手机屏幕擦、《黑豹如龙 2》的男用湿纸巾、《怪物猎人 3G》的包包、《节奏怪盗 R》的袋子、《街头霸王对铁拳》的枕巾……

这些赠品，胜负师在网站的编辑部落频道做出了描述，对以上游戏有爱的玩友来说，这些都是很有意义的收藏品哦。

来 ucg.cn 参加低价竞拍活动，在 1 分钱到 5 元钱之间任意出价，看你能不能竞拍到你中意的赠品！



Email W：虽然我不是任黑，也不是索饭，但是把《MH3G》和《MH4》放在 3DS 上根本就是大错特错！这次 Capcom 可能会丢失一大群卡饭，能补救的就是公布 PSP/PSV 版，不行的话就把《MH4G》放在 PSV 上。

《MH》掌机版叛逃算是近期热门话题，不过鉴于 3DS 版目前被部分玩家极度不看好，加上 Capcom 所谓的"独占宣言"，我们有理由相信，不久之后 PSV 上会出现全新的《MH》！

成都市 原本对初音未来不感兴趣，但在九兵卫不遗余力将初音放在 DVD 上宣传以及在初音歌曲的不停轰炸下，自己不知不觉中变成了初音的 fan 了（我仿佛看到九兵卫同学正在抿嘴坏笑中……）。

"初音病毒"是很容易感染的，小九也是不知不觉中沉迷的，等回过神来时，这才发现已经在杂志和光盘中放了这么多葱娘……（被老编抽飞）

迷你排行榜 美国 2011 年 8 月 28 日～9 月 3 日软件销量排行榜：TOP.1 麦登 NFL 12（X360）销量 686095 套；TOP.2 麦登 NFL 12（PS3）销量 570876 套；TOP.3 杀出重围 人类革命（X360）销量 338358 套

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！



北通 MVP 球王 2 无线六轴震动手柄 1名

一等奖 2名



北通MVP特洛伊无线震动版手柄

二等奖 3名



北通原生铜HDMI高清线

8B 互动信箱礼品名单

大奖 北通MVP球王2无线六轴震动手柄

北京 张和峰

一等奖 北通MVP特洛伊无线震动版手柄

上海	白　露	徐州	吴俊予

二等奖 北通球王 2 震动版

西宁	陈自谦	重庆	王　维
福州	杨同济		

三等奖 北通USB数据线312

南宁	孟　楠	沈阳	鲁飞元
郑州	刘翰林	南京	王腾光
武汉	周明生	南京	田思思
广州	李志和	合肥	张若冠
北京	李绍诚	成都	宋亮启

三等奖 10名



北通原生铜USB高速数据线

本期问题

1. 请给本期 TGS 特刊打个分数（满分为 10 分），说说你的感想。
2. 继续询问：282 期特别企划总结的 50 款年末大作，你希望重点制作哪几款游戏的攻略或强作袭来？这会影响到我们下半年的内容选材！

友情提示：如果只对某一主机的周边感兴趣，请在来信中特别注明，我们会尽可能地为你调配。

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社　邮编：730000



一刀有话说 Vol.38（特别版）

2010 年，"游风艺苑" 栏目举办的 "月度最佳作品评选" 活动受到了广大读者朋友的关注与支持。今年我们的赞助商 "友基科技" 决定继续冠名赞助这个系列活动。而且，与以往半年的周期相比，本次活动将会为期一年。这次我们依然采用了月度评选的形式。参评对象为每月两期杂志刊发的 12 幅稿件。而具体评选方面，除了 UCG 编辑提供评选意见外，我们的官网（ucg.cn）投票系统也将对来自读者和网友的看法加以统计，从而评出更令人信服的月度冠军。

奖品设置方面，友基科技将负责提供旗下的新款数位板产品作为月度最佳作品的奖品。此外，我们还设立了的数量不等的参与奖，未获冠军的优秀稿件作者将会得到价值 30 元左右的各类精美 ACG 周边书籍。



具体到 10 月份，奖品设置如下：

优胜奖（1 名）：漫影 1000L 数位板（价值 980 元）
参与奖（8 名）：精美 ACG 周边书籍（价值 30 元左右）

另外，在活动接近尾声时，将会像往年一样，以每月入围但未获得月度冠军的优秀稿件为范围，进行 "无冕之王" 的评选，奖品同样相当丰厚。因此，未能在月度评选中夺冠的朋友，千万不要灰心。是金子总会发光的，好作品始终会脱颖而出的。OK，大家赶快把自己最得意的作品发来吧！

一语中的

Email 吴星宇：281 期杂志的总体影响很好，基本上没什么缺点，优点就是 "有机可图" 呵呵！

Email 神教信徒：最近几天把《破界篇》翻了第 20 遍。但我可怜的手指早已无法承受《机战》、《初音》、《DJMAX》以及《苍翼》的轮番折磨了，所以打算暂缓两天。想着玩了那么久的《机战》，里面的人物和出场机体却连来龙去脉都不知道，于是开始到网上补《机战 z》的动漫，到这时我才发现里面的一大半机体几乎都是上个世纪的。就算这部《机战 z》里的魔神 z 是 2005 年的作品，最老却可以追溯到 60 年代！在感叹自己孤陋寡闻的同时也对日本机器人文化庞大的群体所震撼。

机战的出场动画……其实里面很多作品，比如长滨忠夫三部曲等等那样的作品都已经很不好找了，如果您能找到的话就算不错了，馆长曾经发宏愿要补动画，结果死活找不到《忍者战士飞影》，只好作罢。所以建议您还是补国产机器人动画吧……

汕头市 林少忠：开学小测验简直太难了啦！是要把人逼休学吗？

开学小测验的难度确实不低，不过机友间稍微交流一下或者上网研究一下难度就会大减。而且部分题目其实是有明显提示的哦。

迷你排行榜 美国2011年9月4日～9月10日软件销量排行榜：TOP.1 死亡岛（X360）销量 257407 套；TOP.2 抵抗3（PS3）销量 159503 套；TOP.3 麦登 NFL 12（X360）销量 155612 套

EDITOR'BBS 小编寄语

努力工作，拼命玩！



和《苍翼默示录》制作人森利道合影，他也是“俺妹”的同好！（笑）

摄影：胜负师



近期最纠结的一件事：《怪物猎人 3 tri G》明明有多人在线的街机模式，但据说不支持通过互联网联机，也就是说本作的联机方式还是和 PSP 版一样，要么面联要么通过盟区这种平台实现远距离合作。究竟要到何时，掌机版的《怪物猎人》才能真正体现出“便携性”呢？

趁着假期将一直想看的《文学少女》原作成功补完，同时也成功打破自己在高中创下 4 天读完 9 本轻小说的最快记录。这本书虽被定义为“校园喜剧”，但读后却给人一种既黑暗又美丽的感觉。黑暗是指心叶温柔的外表下同时所蕴含的一种自私理念，活生生地反映出了人性一个又一个的阴暗面，不过全篇读到第五章后却又可以看出作者想要体现的人性之美。小说整体行文风格比较清新淡雅，字里行间透着一种浓郁的感觉，这才使得我看得很快，因为很容易消化。虽然结局是很美好的，但是我在这里要说我最喜欢的还是琴吹七濑，她的率真和执着使她成为书中不可或缺的人物。

前段日子宿舍突然警铃大作，虽不知发生何事，但还是和一刀拿起随身物品就冲下楼去。许久之后，铃声嘎然而止，这时我们才发现整栋楼听到警报下楼的仅有三人。虽然最终确定火警是误报，但现在人的安全意识还是有待加强啊……

本期个人签名

教训：起小编名时候一定得找个和以前台风重名的……



★不知是不是受东京大地震的影响，这次 TGS 期间日本天气异常炎热，原本带在身上的两件长袖一条长裤均未派上用场。同行的《掌机王 SP》编辑胧月以前也和我一起来过一次日本，当时他就是因为不注意天气在日本得了感冒，回家后两个多星期才好。于是这次他便全部带的是秋季衣服，结果大太阳底下走到东京街头还真是霸气外露啊！

★虽说 X360 在日本有些退潮，但这次去日本看到 X360 市场依然活跃。令我震惊的是居然还有大量欧美游戏贩卖，就连锁区游戏也有不少。在欧美游戏中都贴有一个标签，注明该游戏能否在日版机器上运行，实在是太体贴了。在日本真是什么游戏都能找到，但要想找到便宜的也不是一件容易的事情。去日本之前，我想买的游戏都买得差不多了，就想收一张《型可塑》日版的二手版，结果发现最便宜也要 4800 日元，只好缩了……

★截稿前《战争机器 3》突然杀到，杀了编辑部一个措手不及。尽管 TGS 页数紧张，但对于这种大作肯定不能吝惜页数，真饭之一华尔兹勇挑大梁，连夜赶制出了这篇攻略。只是“强作袭来”的特稿文章是既无时间又无篇幅了。各位软饭不要因为《战争机器 3》没做强作袭来就觉得我们是软黑啊，编辑部里有纱迦这个 16 万成就的成就犯和天行者、华尔兹这两大新锐软饭，这样的事情是断然不会发生的。接下来肯定还有后续文章，敬请期待！

本期个人签名

究竟入不入 COD ELITE 呢……纠结中……



※最近大部分时间都沉迷在了美剧《绝命毒师》中，在这里向所有读者推荐这部美剧，5 集之后你们一定会像我一样欲罢不能。化学老师大叔和痞子毒贩的组合实在太有趣了。

※说到美剧，前段时间传出了《斯巴达克斯》男主角去世的消息，期待他与《Gods of the Arena》冠军对决的观众估计要失望了，失去这样的好演员的确是影迷们的损失。

※《战争机器 3》这次着实撼动人心，不愧是女作家创作的剧本，铁汉也有另一面。另外，本年度华尔兹最期待的另一款游戏《NBA 2K12》已经放出 DEMO 了，玩了几把感觉跳投的手感更加柔和，其他方面都有稳步提升，关键几个賴招都得到了很好的限制，只是仅能打一节比赛的设定真是一年比一年抠门。

※华尔兹从胜负师手上接过重任，负责本期 TGS 的 SHOW GIRL 内容，面对茫茫美女，在赏花、赏月、赏 GIRL 的过程中，慢慢迷失了自己，原来一天看这么多的 MM 也是个体力活……

本期个人签名

战争机器战个痛！



《无尽传说》给了 10 分，倒不是因为这个游戏多么完美，而是出于一种鼓励，如果每年能看到 10 款《无尽传说》而不是铺天盖地的 FFDQ 重制版高清版补完版这版那版等等的话，那么日本游戏界还是有希望的。有人说“《传说》系列”已经是第一日式 RPG，我倒觉得，说这话八成是因为这个系列至少还在年复一年地出新作，而不是三番五次把原来的东西转录一遍，贴个“再次/重新找回当年的感动！”的标签就拿出来卖一遍，写寄语的时候想到了《FF X》重制的消息。唉，我最喜欢的一款最终幻想，SE 终于也要对它下毒手了……恐怕过两年《FF XII》也会重制一遍。

米兰战巴萨一役惊天地泣鬼神，可惜当时加班到凌晨两点回家之后忘记看了，只能第二天看录像重温，比赛过程不想多做描述，只有一句话：米兰，站住了别趴下！另外重复，这两个球队分别是我最喜欢的球队和第二喜欢的球队。最后有一请：最近想看一场广州恒大的比赛，不知各位广州球迷玩家能否告知在下有什么观赛注意事项？

说到看球，想起了一个笑话，馆长曾经应朋友之邀看一场 XX 队主场的比赛，某看台上一球迷在客队踩场的时候用国骂骂客队门将，刚骂一句，两名长得颇为……壮硕的女球迷冲上前去用各种难以想象的脏话骂这个球迷，言谈中提到自己是这个门将的粉丝，须臾，所有在场主队球迷立刻猛烈地骂向客队门将，场面蔚为壮观……

本期个人签名

被德雷克的诡计骗进了黄金深渊，挣扎中……



【事件】办公室和WC之间隔着一扇电子防盗门，近来有点健忘，去方便的时候老是忘带门卡，被困在门外时只能大声向离门最近的美编求救。由于已经求救过两次，所以第三次带好了门卡以免再麻烦别人，没想到刷卡时系统莫名其妙地识别不了，于是又喊了一次美编……第四次索性将门打开，觉得这样就不用担心门卡的问题，没想到从洗手间出来后，门被其他同事关上了，最后只能带着哭腔再次向美编求救……在这里感谢一下那位“门神”美编。

【游戏】《怪物猎人3 tri G》和《怪物猎人4(暂名)》登录3DS的消息出来后，最担心的是3DS的操作手感是否能做得比PSP版更好，据在TGS试玩过的九兵卫说：不过不失。

【宠物】养狗要负责的事情其实挺多的，在这里发泄一下：那些出来遛狗却不为自己的狗狗清理排泄物的人没有养宠物的资格！

本期个人签名

去年よりもひとつ年を重ねた、君は君は今はどこだろう。



[铂] 写小编寄语前想了几分钟，居然一时想不起还能写些什么，东京之行发生的小故事全都写到游记里了，而回来的这几天一直在电脑前不停地码字，容我再用力想想……

[金] 今年个人最满意的展台是Capcom，每个重头游戏的展台设计都是一种风格，SHOWGIRL也是一个游戏一套服装，平均质量还非常高。发试玩配布券的方式让玩家可以减少不必要的排队时间，非常人性化。最主要的还是老卡的游戏很对我胃口，不枉我天生就是卡饭。

[银] 秋风送爽的十月，又是一个结婚的季节，同事、同学、亲戚、朋友都有步入婚姻殿堂的。不会影分身术，所以只能出席一个婚礼，其他的就……礼到人不到了。唉，钱包，你怎么又瘦了？

[铜] 这是我今年最忙碌的一期，PS3已经十几天没开机了，手痒无比。突然很想模仿三井寿的语气说一句：“安西教练，我想拿奖杯……”

本期个人签名

叫“东京成就攻略”而不叫“东京奖杯攻略”的原因是前者作为文章标题比较好听。



★前几天抱养了一只2个月大的金毛狗宝宝，由此生活作息发生了巨大改变。以前每逢截稿放假我都至少要睡到中午12点才起床的，现在天天早上7点狗狗准时推开房门叫我陪它出去玩，这让我这个喜欢熬夜看书的人有种“求生不能求死不得”的感觉。不过慢慢习惯之后发现好处也不少，早上遛狗可以呼吸新鲜空气、锻炼身体，还能顺便买点早点吃，也避免了起晚上班迟到的情况。虽然损失了一点睡觉时间，却能换来更健康的身体，可谓是一举多得呢。

☆终于到10月了，各大美剧也纷纷开播，《CSI》、《NCIS》、《犯罪心理》、《生活大爆炸》、《fringe》，可恶看不过来呀怎么办！

本期个人签名

不要因为长期埋头工作，而失去对生活、对美、对诗意的感受能力。



东京就像一个半老徐娘，夜色降临时便开始浓妆艳抹，叫人看了心生可怜。不过定睛一看却能看清楚曾经的美丽与风华，这种坚持美貌的骄傲让人心生敬畏。东京的各种设施也是，好像财迷老头的皮鞋，穿了大半辈子显得很旧，但是一看就知道是好货。

本季日剧追的是《全开女孩》和《华和家四姐妹》，两部全剧终了。这种注定欢喜大团圆的恋爱剧和人间剧渐渐成了我的首选。我记得上学的时候更喜欢推理罪案和科幻猎奇题材的，还有结局凄惨一点儿的剧。到如今这种变化是为什么呢……

【接上期】她再也受不了自己是一个“怪物”的事实，但是又无法对母亲开口坦白这些的心思。千方百计地搜寻办法，终于让她找到一个开私人诊所的外科大夫。向眼前的这个中年医生露出后脑勺的一只眼睛时，对方吓得发出了一声怪叫。“把这只眼睛帮我挖去”，她用力说道。医生像头一次看见水晶球的人一样，从各个角度仔细看着这只眼睛，沉默了很久很久。终于，这位中年男子开口说道：这个手术可以做，但很贵，你付不起，说完男子清了一下嗓子。她目光的焦点一下子散了，回到家里想了一夜，第二天晚上拨通了私人诊所的电话，冷冷却坚定地说道：我付得起。

与这名中年医生在一起的短短15分钟，显得那样漫长。耻辱与痛苦超过了她的预期。不过，支撑她的是一个情景：自己也能像普通女孩那样拥有普通却惟一的爱情。（待续）

本期个人签名

总觉得用MBP的键盘才能写出更好的文章……所以如果有一天我买了MBP其实是为了工作……恩，是这样的。



【TGS】今年去TGS收获不少，走了很多地方也见了很多人。感触越多，越是希望亚洲游戏市场能早日复兴，对国内游戏市场的期盼也越是急切。这个时间相信已不会太长，让我们再加把力！

【工作】前往惠比寿的MAGES会社探访时，虽然几乎已经是晚上八点钟，但会社大楼内的办公区依然人头攒动，和白天无异。很佩服日本人的工作精神，却又一下子觉得很迷惑……

【吐槽】其实去日本真的挺方便，方便到几乎和平时自己坐飞机回家一样简单。惟一有些麻烦的，只有那张轻如鸿毛却重于泰山的签证。不同国家不同形式的签证就像一把把无形的枷锁，想要彻底解开或许还要很长很长的时间。等到那一天真的来了，我就要带上自己的背包去周游世界。

本期个人签名

突然很想去冲绳玩~



《战争机器3》太赞了！这绝对是我今年玩过得最爽快的游戏！用我朋友的话来形容这款游戏就是：暴力，暴力，暴力，爽快，爽快，爽快。游戏发售的当天就推出了近60个DLC，我的天啊！不过Season Pass我应该会乖乖购买吧。最近的闲暇时间都在跟朋友网战，其他游戏就无暇顾及了。9月27日（《荣誉勋章》战士版用户）就会开始久违的《战地3》Beta版测试了，有了《战争机器3》，我觉得Beta对我的吸引力还不够。

前几天跟朋友找到一家还算正宗的川菜馆，尽管价格比起成都贵了近一倍，但菜肴味道都挺地道，色香味俱全，特别是回锅肉上来的一瞬间我内牛满面了——里面有郫县豆瓣！夹起一片肉尝一下，肥而不腻！我都想趴在桌子上痛哭流涕了，太感动了，截稿后还要去吃！

抱着试一试的心态看了一遍《大武生》，其实还挺好的，至少故事我不讨厌，除了几名老戏骨以外，韩庚的演出算是一个亮点，后期几场戏把握得很好；刘谦的角色嘛，我觉得换谁来演效果都比他好，我一看他留着现实中的发型出场就觉得接下来他会变魔术……

TGS结束了，说说自己的最大感受：PSV外型不好看，不过机能真强，没了。

本期个人签名

Xbox LIVE = Xbox 来福

星夜

★中秋节的晚上躺在露台上看了整晚的月亮，听着轻柔的音乐，思绪飘得很远很远。现在想起来，才发现这一幕跟“星夜”这个ID真是绝配。虽然那种能看到银河的星空已成为遥远的回忆，但全身沐浴在月光中的舒适感确实会让人产生超脱凡尘的感觉，也许这就是所谓的“汲取日月精华”吧？

★其实从露台的侧面可以爬到屋顶上，而且是那种传统的“∧”形屋顶。很想躺到屋顶上，更彻底地沐浴月光、享受清风，不过考虑到可能会被保安当梁上君子给抓走，所以只能作罢……

★在低迷的状态中制作了《游戏·人》43辑和TGS特刊，TGS特刊倒还好，《游戏·人》的时候真的是……希望大家多多捧场，现在做一本这样的杂志真是不容易呀！话又说回来，当事情都做完的时候突然反而有种空落落的感觉。现在只想找个远离尘世/城市的地方，好好地喘口气……

本期个人签名： 在屋顶听着你的歌。

+NEW GAME SCHEDULE+

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为

2011.09.26-2011.12.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

相信当各位读者拿到本期杂志之时，国庆假期也随之到来，比起出去进行一趟"人挤人"的旅游，待在家中玩游戏也是不错的选择。此时也正逢游戏狂潮，家用机平台有《黑暗之魂》、《FIFA 12》、《NBA 2K12》等大作坐镇，掌机平台也有《闪乱神乐》、《英雄传说》等游戏，群花之中，总有一朵是适合你的。

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011 年 9 月					
29 日	code_18	code_18	Cyberfront	文字冒险	日版
2011 年 10 月					
4 日	NBA 2K12	NBA 2K12	Take-Two	体育	美版
4 日	黑暗之魂	Darksouls	Fromsoftware	动作角色扮演	美版
4 日	狂暴	Rage	Bethesda Softworks	主视角射击	美版
4 日	蜘蛛侠 时空边缘	Spider-Man：Edge of Time	Activision	动作	美版
6 日	黄金梦想曲 X	黄金梦想曲 X	Alchemist	格斗	日版
11 日	皇牌空战 突击地平线	Ace Combat：Assault Horizon	NBGI	射击	美版
11 日	丧尸围城 2 番外篇	Dead Rising 2：Off the Record	Capcom	动作	美版
11 日	极限竞速 4	Forza Motorsport 4	Microsoft	竞速	中文版
16 日	小龙斯派罗大冒险	Skylanders：Spyro's Adventure	Activision	动作	美版
18 日	蝙蝠侠 阿克汉姆之城	Batman：Arkham City	Warner Bros.	动作	美版
18 日	模拟人生 3 宠物	The Sims 3：Pets	EA	模拟经营	美版
25 日	寂静岭 暴雨	Silent Hill：Downpour	Konami	动作冒险	美版
25 日	迪斯尼 宇宙	Disney Universe	Disney Interactive Studios	动作冒险	美版
25 日	战地 3	Battlefield 3	EA	主视角射击	美版
25 日	舞蹈中心 2	Dance Central 2	MTV Games	体育	美版
25 日	Kinect 运动大会 第 2 赛季	Kinect Sports Season Two	Microsoft	美版	
27 日	格斗之王ＸⅢ	ザ・キング・オブ・ファイターズ ＸⅢ	SNK Playmore	格斗	日版
27 日	Muv-Luv	マブラヴ	5pb.	文字冒险	日版
2011 年 11 月					
1 日	黄金眼 007 重装上阵	GoldenEye 007: Reloaded	Activision Blizzard	射击	美版
1 日	指环王 北方战争	The Lord of the Rings：War in the North	Warner Bros.	动作角色扮演	美版
1 日	索尼克 世代	Sonic Generations	SEGA	动作	美版
8 日	COD 现代战争 3	Call of Duty：Modern Warfare 3	Activision	主视角射击	美版
8 日	潜龙谍影 高清收藏	Metal Gear Solid HD Collection	Konami	动作	美版
10 日	速写之脑	INSTANT BRAIN	CAVE	文字冒险	日版
11 日	乐高哈利波特 5-7 年	LEGO Harry Potter：Years 5-7	Warner Bros. Interactive	动作	美版
11 日	上古卷轴Ⅴ 天际	The Elder Scrolls V：Skyrim	Bethesda Softworks	角色扮演	美版
15 日	刺客信条 启示录	Assassin's Creed：Revelations	Ubisoft	动作	美版
15 日	Kinect 迪斯尼大冒险	Kinect：Disneyland Adventures	Microsoft	动作	美版
15 日	黑道圣徒 3	Saints Row: The Third	THQ	动作冒险	美版
15 日	极品飞车 亡命天涯	Need for Speed The Run	EA	竞速	美版
15 日	光环 战斗进化 周年纪念版	Halo：Combat Evolved Anniversary	Microsoft	主视角射击	美版
17 日	终极漫画英雄对 Capcom 3	Ultimate Marvel vs. Capcom 3	Capcom	格斗	美版
2011 年 12 月					
15 日	最终幻想ＸⅢ-2	ファイナルファンタジ-XIII-2	Square Enix	角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年内	龙之信条	动作			

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011 年 9 月					
27 日	X 战警 命运	X-Men：Destiny	Activision	动作	美版
2011 年 10 月					
4 日	蜘蛛侠 时空边缘	Spider-Man：Edge of Time	Activision	动作	美版
13 日	超级涂鸦少年	ス-パ-スクリブルノ-ツ	Konami	动作	日版
2011 年 11 月					
10 日	拓麻歌子收藏	たまごっちコレクション	NBGI	益智	日版
11 日	乐高哈利波特 5-7 年	LEGO Harry Potter：Years 5-7	Warner Bros. Interactive	动作	美版
17 日	海贼王 巨人之战 2 新世界	ワンピ-ス ギガントバトル 2 新世界	NBGI	动作	日版
17 日	冒险岛 DS	メイプルスト-リ-DS	Nexon	动作	日版
17 日	海贼战队豪快者 集结变身！35 战队！	海贼战队ゴ-カイジャ-あつめて变身！35 战队！	NBGI	动作	日版
24 日	绝代风华	FabStyle	Koei Tecmo Games	文字冒险	日版
2011 年 12 月					
8 日	监狱兔 游戏时间	USAVICH ゲ-ムの时间	NBGI	益智	日版
8 日	重装机兵 2 重装上阵	メタルマックス 2：リロ-デッド	角川 Games	角色扮演	日版
15 日	爆漫王 漫画家之道	バクマン。 マンガ家への道	NBGI	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011 年冬	尖帽子与潇洒魔法使	模拟育成			

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011 年 10 月					
26 日	FIFA 12	FIFA Soccer 12	EA	体育	美版
27 日	X 战警 命运	X-Men：Destiny	Activision	动作	美版
2011 年 10 月					
3 日	NBA 2K12	NBA 2K12	Take-Two	体育	美版
4 日	蜘蛛侠 时空边缘	Spider-Man：Edge of Time	Activision	动作	美版
20 日	去度假吧	ゴ-バケ-ション	NBGI	益智	日版
27 日	星之卡比 Wii	星のカ-ビィ Wii	Nintendo	动作	日版
2011 年 11 月					
3 日	胜利十一人 进攻组织者 2012	ウイニングイレブン プレ-メ-カ-2012	Konami	体育	日版
8 日	COD 现代战争 3	Call of Duty：Modern Warfare 3	Activision	主视角射击	美版
11 日	乐高哈利波特 5-7 年	LEGO Harry Potter：Years 5-7	Warner Bros. Interactive	动作	美版
10 日	战国 BASARA3 宴	战国 BASARA3 宴	Capcom	动作	日版
15 日	极品飞车 亡命天涯	Need for Speed The Run	EA	竞速	美版
15 日	马里奥与索尼克 伦敦奥运会	Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games	Nintendo	体育	美版
20 日	塞尔达传说 天空之剑	The Legend of Zelda: Skyward Sword	NBGI	动作角色扮演	日版
2011 年 12 月					
1 日	富豪街 Wii	いただきストリ-ト	Square Enix	桌面棋牌	日版
15 日	一起来玩梦幻主题公园	いっしょに游ぼう！ドリ-ムテ-マパ-ク	NBGI	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011 年	零（新作）	动作冒险	2011 年	马里奥聚会 9	动作

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011 年 9 月					
27 日	FIFA 12	FIFA Soccer 12	EA	体育	美版
29 日	花与生物的立体图鉴	花といきもの立体图监	Nintendo	益智	日版
2011 年 10 月					
4 日	蜘蛛侠 时空边缘	Spider-Man：Edge of Time	Activision	动作	美版
6 日	超级黑鲈鱼 3D 大战	ス-パ-ブラックバス 3D ファイト	Starfish	策略	日版
11 日	Marvel 超级英雄小队 无限挑战	Marvel Super Hero Squad：Infinity Gauntlet	THQ	动作	美版
13 日	秘密基地建设 3D	AZITO（アジト）3D	Hamster	模拟经营	日版
16 日	小龙斯派罗大冒险	Skylanders：Spyro's Adventure	Activision	动作	美版
18 日	模拟人生 3 宠物	The Sims 3：Pets	EA	模拟经营	美版
18 日	宠物丧尸	Pet Zombies	Majesco Games	动作	美版
20 日	俄罗斯方块	Tetris	NBGI	益智	日版
25 日	美国队长 超级战士	Captain America：Super Soldier	SEGA	动作	美版
27 日	勇现会社	勇现会社ブレイブカンパニ-	NBGI	策略	日版
27 日	小柴豆	豆しば	日本 Columbia	益智	日版
27 日	ESSE 轻松家计簿	ESSE らくらく家计簿	IE Institute	益智	日版
2011 年 11 月					
1 日	乐高哈利波特 5-7 年	LEGO Harry Potter：Years 5-7	Warner Bros. Interactive	动作	美版
1 日	吃豆人聚会 3D	Pac-Man Party 3D	NBGI	益智	美版
2 日	元气史莱姆 3 大海盗与尾巴团	スライムもりもりドラゴンクエスト 3 大海贼としっぽ团	Square Enix	动作冒险	日版
3 日	超级马里奥 3D 大陆	ス-パ-マリオ 3D ランド	Nintendo	平台动作	日版
3 日	狗狗学校 可爱幼犬	ドッグスク-ル ラブリ-パピ-	Starfish	益智	日版
8 日	洞窟物语 3D	Cave Story 3D	NIS America	平台动作	美版
10 日	横冲直撞 3D	ドライバ-：レネゲイド 3D	Ubisoft	竞速	日版
13 日	超级马里奥 3D 大陆	Super Mario 3D Land	Nintendo	平台动作	美版
15 日	极品飞车 亡命天涯	Need for Speed The Run	EA	竞速	美版
17 日	忍 3D	Shinobi 3D	SEGA	动作	日版
23 日	魔法使与主人 新天地	魔法使いとご主人样 New Ground	QuinRose	文字冒险	日版
24 日	绝代风华	FabStyle	Koei Tecmo Games	文字冒险	日版
24 日	柏青哥天国 3D 赏金海物语 梦见少女与柏青哥之王决定战	パチパラ 3D プレミアム海物语 梦见る乙女とパチンコ王决定战	Irem	益智	日版
24 日	薄樱鬼 3D	薄樱鬼 3D	Idea Factory	文字冒险	日版
2011 年 12 月					
1 日	茶犬	お茶犬といつもなかよし	日本 Columbia	模拟育成	日版
1 日	料理妈妈	クッキングママ 4	Office Create	动作	日版
1 日	马里奥赛车 7	マリオカ-ト 7	Nintendo	竞速	日版
1 日	蜡笔小新 宇宙之友情笨蛋空手道	クレヨンしんちゃん 宇宙 DE アチョ-！？友情のおバカラテ！！	NBGI	动作	日版
4 日	马里奥赛车 7	Mario Kart 7	Nintendo	竞速	美版
8 日	索尼克 世代 青之冒险	ソニック ジェネレ-ションズ 青の冒険	SEGA	动作	日版
8 日	新 Love Plus	NEW ラブプラス	Konami	模拟育成	日版
10 日	怪物猎人 3 tri G	モンスタ-ハンタ-3（トライ）G	Capcom	动作	日版
15 日	闪电十一人 GO 闪光・黑暗	イナズマイレブン GO シャイン・ダ-ク	Level-5	角色扮演	日版
15 日	噗哟噗哟	ぷよぷよ！！	SEGA	益智	日版
15 日	热血硬派国夫君 特别版	热血硬派くにおくん すぺしゃる	Arc System Works	动作	日版
15 日	萌萌大战争 现代版 3D	萌え萌え大战争☆げんだいば-ん 3D	Systemsoft Alpha	策略	日版
22 日	SD 高达 G 世纪 3D	SD ガンダム ジ-ジェネレ-ション 3D	NBGI	策略	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年内	新・光之神话 帕尔提娜之镜	动作	2011 年冬	最终幻想 剧场韵律	音乐
2011 年冬	皇牌空战 3D 纵横火网	射击	2012 年内	最后的守护者	动作

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011 年 9 月					
27 日	伊甸之子	Child of Eden	Ubisoft	射击	美版
29 日	真・三国无双 6 猛将传	真・三国无双 6 猛将传	Koei Tecmo	动作	日版
2011 年 10 月					
4 日	黑暗之魂	Dark Soul	Fromsoftware	动作角色扮演	美版
4 日	NBA 2K12	NBA 2K12	Take-Two	体育	美版
4 日	烈火战车	Twisted Metal	SCE	射击	美版
4 日	狂暴	Rage	Bethesda Softworks	主视角射击	美版
4 日	蜘蛛侠 时空边缘	Spider-Man：Edge of Time	Activision	动作	美版
6 日	胜利十一人 进攻组织者 2012	ワ-ルドサッカ-ウイニングイレブン 2012	Konami	体育	日版
6 日	F1 2011	F1 2011	Codemasters	竞速	日版

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011 年 10 月					
6 日	战神 落日的落日悲伦曲 & 降诞之刻印 HD 重制版	ゴッド・オブ・ウォー－落日の悲愴曲 & 降誕の刻印 HD コレクション	SCE	动作	日版
11 日	皇牌空战 突击地平线	Ace Combat：Assault Horizon	NBGI	射击	美版
11 日	丧尸围城 2 番外篇	Dead Rising 2：Off the Record	Capcom	动作	美版
16 日	小龙斯派罗大冒险	Skylanders：Spyro's Adventure	Activision	动作	美版
18 日	蝙蝠侠 阿克汉姆之城	Batman：Arkham City	Warner Bros.	动作	美版
18 日	瑞奇与叮当 四位一体	Ratchet & Clank：All 4 One	SCE	动作	美版
18 日	模拟人生 3 宠物	The Sims 3：Pets	EA	模拟经营	美版
20 日	超时空要塞 边境 恋离飞翼	マクロスＦ 恋離飛翼	NBGI	动作射击	日版
25 日	死亡之屋 过度杀戮 加长版	The House of the Dead：Overkill – Extended Cut		射击	美版
25 日	寂静岭 暴雨	Silent Hill：Downpour	Konami	动作冒险	美版
25 日	迪斯尼 宇宙	Disney Universe	Disney Interactive Studios	动作冒险	美版
25 日	战地 3	Battlefield 3	EA	主视角射击	美版
27 日	偶像大师 2	アイドルマスター 2	NBGI	模拟经营	日版
27 日	格斗之王 X Ⅲ	ザ・キング・オブ・ファイターズ XⅢ	SNK Playmore	格斗	日版
27 日	魔界战记 4 风华 &desco 篇	魔界戦記ディスガイア4－カ&デスコ編はじめました。	日本一	策略角色扮演	日版
2011 年 11 月					
1 日	黄金眼 007 重装上阵	GoldenEye 007: Reloaded	Activision Blizzard	射击	美版
1 日	未知海域 3 德雷克的诡计	Uncharted 3：Drake's Deception	SCE	动作冒险	美版
1 日	指环王 北方战争	The Lord of the Rings：War in the North	Warner Bros.	动作角色扮演	美版
1 日	索尼克 世代	Sonic Generations	SEGA	动作	美版
8 日	COD 现代战争 3	Call of Duty：Modern Warfare 3	Activision	主视角射击	美版
8 日	潜龙谍影 高清收藏	Metal Gear Solid HD Collection	Konami	动作	美版
10 日	战国 BASARA3 宴	战国 BASARA3 宴	Capcom	动作	日版
11 日	上古卷轴Ⅴ 天际	The Elder Scrolls Ⅴ：Skyrim	Bethesda Softworks	角色扮演	美版
11 日	乐高哈利波特 5–7 年	LEGO Harry Potter：Years 5–7	Warner Bros. Interactive	动作	美版
15 日	极品飞车 亡命天涯	Need for Speed The Run	EA	竞速	美版
15 日	刺客信条 启示录	Assassin's Creed：Revelations	Ubisoft	动作	美版
17 日	滑头鬼之孙 百鬼缭乱大战	ぬらりひょんの孫 百鬼繚乱大战	Konami	格斗	日版
17 日	二之国 白色圣灰的女王	二ノ国 白き圣灰の女王	Level–5	角色扮演	日版
17 日	终极漫画英雄对 Capcom 3	Ultimate Marvel vs. Capcom 3	Capcom	格斗	美版
23 日	圣斗士星矢战记	圣斗士星矢战记	NBGI	动作	日版
2011 年 12 月					
1 日	机动战士高达 EXTREME VS.	机动战士ガンダム EXTREME VS.	NBGI	动作	日版
1 日	超越未来 修复时间之箭	ビヨンド ザフユ－チャ－フィックスザタイムアロ－	5pb.	文字冒险	日版
8 日	龙珠 终极风暴	ドラゴンボール アルティメットブラスト	NBGI	格斗	日版
8 日	索尼克 世代 白色时空	ソニック ジェネレ－ションズ 白の时空	SEGA	动作	日版
15 日	最终幻想 X Ⅲ –2	ファイナルファンタジ –XIII–2	Square Enix	角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011 年内	第 2 次超级机器人大战 OG	策略角色扮演	2012 年内	龙之信条	动作

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011 年 10 月					
20 日	火影忍者 疾风传 终极冲击	NARUTO－ナルト－ 疾风传 ナルティメットインパクト	NBGI	动作	日版
20 日	海猫鸣泣之时 携带版 1	うみねこのなく頃に Portable 1	Achemist	文字冒险	日版
27 日	最终幻想 零式	ファイナルファンタジ－零式	Square Enix	角色扮演	日版
27 日	R–15 携带版	R–15 ぽ－たぶる	角川书店	文字冒险	日版
27 日	仙境传说 光与暗的皇女	ラグナロク～光と暗の皇女～	Gungho	策略角色扮演	日版
27 日	萝球部	ロウきゅ－ぶ!	角川 Games	文字冒险	日版
27 日	战律之云	战律のストラタス	Konami	动作	日版
2011 年 11 月					
3 日	世界足球 胜利十一人 2012	ワ－ルドサッカ－ウイニングイレブン 2012	Konami	体育	日版
10 日	初音未来 女歌手计划 扩张版	初音ミク － Project DIVA － extend SEGA	音乐	日版	
10 日	跨越我的尸体	俺の尸を越えてゆけ	SCE	角色扮演	日版
11 日	乐高哈利波特 5–7 年	LEGO Harry Potter：Years 5–7	Warner Bros. Interactive	动作	美版
17 日	海猫鸣泣之时 携带版 2	うみねこのなく頃に Portable 2	Achemist	文字冒险	日版
17 日	安洁莉可 魔恋六骑士	アンジェリ－ク 魔恋の六骑士	Koei Tecmo Games	文字冒险	日版
23 日	战场的女武神 3 E2	战场のヴァルキュリア 3 EXTRA EDITION	SEGA	策略角色扮演	日版
23 日	科学的超电磁炮	とある科学の超电磁炮	ASCII MEDIA WORKS	文字冒险	日版
23 日	七龙战记 2020	セブンスドラゴン 2020	SEGA	角色扮演	日版
23 日	快盗狂热	スト☆マニ ～ Strobe ☆ Mania ～	D3 Publisher	文字冒险	日版
2011 年 12 月					
1 日	超越未来 修复时间之箭	ビヨンド ザ フュ－チャ －フィックス ザ タイム アロ－	5pb.	文字冒险	日版
1 日	假面骑士 巅峰英雄 Fourze	假面ライダ－クライマックスヒ－ロ－ズ フォ－ゼ	NBGI	动作	日版
15 日	噗哟噗哟	ぷよぷよ！！	SEGA	益智	日版
17 日	默示之王	ロ－ド オブ アポカリプス	Square Enix	动作角色扮演	日版
22 日	魔法少女奈叶 A's 携带版 命运齿轮	魔法少女リリカルなのは A's PORTABLE – THE GEARS OF DESTINY –	NBGI	动作	日版
22 日	天魔黑兔 携带版	いつか天魔の黒ウサギ－ポ－タブル－	角川 Games	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011 年内	边境之门	角色扮演			

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011 年 12 月					
17 日	苍翼默示录 连续变幻 EX	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT EXTEND	Arc System Works	格斗	日版
17 日	Noels 计划	Project N.O.E.L.S	Arc System Works	音乐	日版
17 日	网页三国志 触摸战斗	ブラウザ三国志タッチバトル	AQ Interactive	策略	日版
17 日	钓鱼（暂名）	FISH ON（暂名）	角川 Games	模拟育成	日版
17 日	终极漫画英雄对 Capcom 3	アルティメット マ－ヴル VS. カプコン 3	Capcpm	格斗	日版
17 日	真・三国无双 NEXT	真・三国无双 NEXT	Koei Tecmo Games	动作	日版
17 日	F1 2011	F1 2011	Codemasters	竞速	日版
17 日	地狱军团	地狱の军团	Square Enix	动作	日版
17 日	默示之王	ロ－ド オブ アポカリプス	Square Enix	动作角色扮演	日版
17 日	忍道 2 散华	忍道 2 散华	Spike	动作	日版
17 日	VR 网球 4	パワ－スマッシュ 4	SEGA	体育	日版
17 日	未知海域 黄金深渊	アンチャ－テッド 地图なき冒险の始まり	SCE	动作冒险	日版
17 日	小小变异者	サワリ・マ・ク－ル	SCE	益智	日版
17 日	与大家一起	みんなといっしょ	SCE	益智	日版
17 日	大众高尔夫 6	みんなの GOLF6	SCE	体育	日版
17 日	勇者的记录	勇者のきろく	SCE	益智	日版
17 日	怪物调查	モンスタ－レ－ダ－	Sony Marketing	益智	日版
17 日	@field	@field	Sonic Powered	动作	日版
17 日	真恐怖惊魂夜 第 11 位访问者	真かまいたちの夜 11 人目の访问者	Chunsoft	文字冒险	日版
17 日	梦幻夜总会 ZERO 携带版	ドリ－ムクラブ ZERO ポ－タブル	D3 Publisher	模拟经营	日版
17 日	魔界战记 3 Return	魔界战记ディスガイア 3 Return	日本一 Software	策略角色扮演	日版
17 日	块魂 拉伸	块魂 ノ・ビ～タ	NBGI	动作	日版
17 日	山脊赛车（暂名）	リッジレ－サ－	NBGI	竞速	日版
17 日	地牢猎手 同盟（暂名）	ダ－ククエスト	Ubisoft	角色扮演	日版
17 日	迈克尔・杰克逊 梦幻体验 HD	MICHAEL JACKSON THE EXPERIENCE HD	Ubisoft	音乐	日版

PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011 年 9 月					
27 日	FIFA 12	FIFA Soccer 12	EA	体育	美版
29 日	英雄传说 碧之轨迹	英雄传说 碧の轨迹	日本 Falcom	角色扮演	日版
29 日	code_18	code_18	Cyberfront	文字冒险	日版
29 日	新世纪福音战士 新剧场版 音波冲击	ヱヴァンゲリヲン新劇場版－サウンドインパクト－	NBGI	动作	日版
29 日	侦探部 暗号、密室与怪人	たんていぶ THE DETECTIVE CLUB －暗号と密室と怪人と－	Boost On	文字冒险	日版
29 日	写真女友	フォトカノ	角川 Games	模拟育成	日版
29 日	白衣性恋爱症候群	白衣性恋爱症候群	Cyberfront	文字冒险	日版
2011 年 10 月					
3 日	NBA 2K12	NBA 2K12	Take–Two	体育	美版
6 日	AKB1/48 与偶像在关岛恋爱	AKB1/48 アイドルとグアムで恋したら……	NBGI	文字冒险	日版
6 日	死亡预告 与你在无尽的黑暗	次の牺牲者をオシラセシマス －君とこの果てることない暗暗を－	Boost On	文字冒险	日版
11 日	极限竞速 4	Forza Motorsport 4	Microsoft	竞速	中文版
13 日	剑与魔法与学园 最终篇 新入生是公主殿下！	剑と魔法と学园モノ。Final ～新入生はお姬样！～	Aquire	角色扮演	日版

09.29 真・三国无双 6 猛将传

PS3 动作 ■Koei Tecmo ■无对应周边 推荐度 B



久违的“猛将传”又来了，本作依然采用与《真·三国无双6》联动的方式，联动之后才可以玩本篇的全部内容。游戏的最大卖点莫过于追加了郭嘉、王异、庞德这三名新武将，而传奇模式和系统也大大强化，6代中所有新角色均追加一套隐藏服装。秘藏武器和究极难度的增加，相信可以吸引更多的系列玩家和高手来挑战。如果是喜欢《真·三国无双6》的玩家，那么本作会是你的不二选择。

10.04 NBA 2K12

多机种 体育 ■2K Games ■对应机种为 PS3、X360 推荐度 A



虽然受到停摆风波影响，但《NBA 2K12》在各方面仍然全力以赴。从目前已放出的试玩版来看，游戏在更多细节上进行了调整，无论从人物动作还是整体系统上都进行了不小的改进，靠打系统堪称完美，向着完美更近一步。而本作在战术系统上也进行了大幅改良，无论新手还是老鸟都能找到各自的乐趣。另外，本次《NBA 2K12》继续主打复古风，除了 Jordan 大神外，加入了更多经典球员的传奇模式，无论你是新老球迷都能找到各自的乐趣。喜爱篮球的玩家千万不要错过。

09.22 狂暴

多机种 主视角射击 ■Bethesda Software ■对应机种为 PS3、X360 推荐度 S



本游戏乍看很像《辐射》系列”：幽暗昏黑的风格，颓废破败的环境，未来的高科技产物与原始工具并存带来的强烈反差，都让人恍惚间以为自己身在废土。不过虽然风格很像，但是《狂暴》并没有成为简单的《辐射》复制品，而是走出了一条属于自己的道路，出色的射击手感、火爆狂热的追车战，都让本作无限接近于一款第一人称射击游戏，而丰富的任务、庞大的可供探索的地图又让本作在游戏内容上胜传统第一人称射击游戏一筹。可以说，玩过《辐射》的玩家都有理由体验本作。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

UGEE 友基 特约

尽管本刀担当展会报道的视觉统筹已不是一回两回了，但由于几乎每次都是处于“时间紧、任务重”的状态，因此在杂志尚未呈现给读者之前，本刀的心情总是非常忐忑的。不知本期的TGS2011特刊钜献大伙儿是否满意呢？如果您对报道的版面有什么意见，不妨来信指出，以便我们在今后的报道中加以调整和改进。”此外，9月最佳作品评选投票活动已在ucg.cn上线一段时间了，12幅作品的超大原图等着大家来下载，喜欢收藏美图的读者不要错过。而10月征稿现也已启动，冠军奖品还是漫影1000L数位板，奖项具体设置请详见第171页“一刀有话说 特别版 Vol.38”。



南宁·神月

曾经以Tony风美少女插画为大家所熟悉的神月同学久违了。这次他带来的作品是一幅和风浓郁的《狐仙》，明艳的配色和华丽的修饰使整个作品养眼度满点。



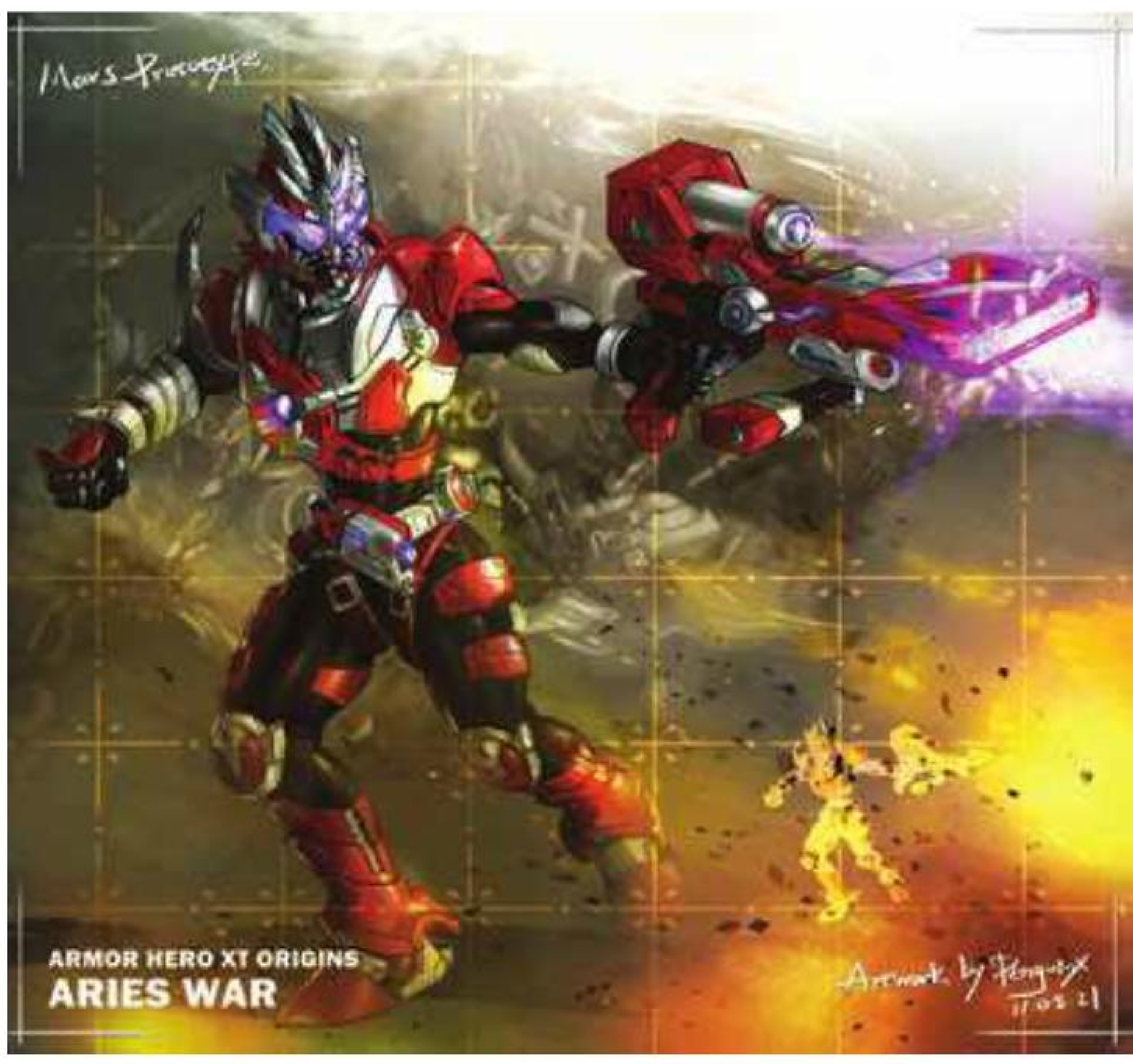
深圳·韦煜

作为职业插画师，韦煜同学的作品一直具有在相当高的质量保证，上图这张取材自网游《QQ仙侠传》的作品也不例外。无论构图还是配色细节描绘等均为专业水准，令人赏心悦目。

北京·梁军

或许大家对上期那幅《战争机器》人设风格的《不倒战士》还有印象，本期该作者继续投来“壮汉风”原创作品《猎人》。看多了各种身姿窈窕怪物猎人MM，但其实真正的猎人要有右图这种体格才像样啊！





广州·PENGUINX

《铠甲勇士》是国产特设片中发展得比较成功的品牌，而经常创作机体和铠甲作品的PENGUINX同学也多次绘制相关插画。平心而论，这人设还是很有特色的。



广州·陈志远

假如把TGS比喻为一场足球赛，那么场面会是什么样子呢？作品一向创意十足的陈志远同学绘制的这幅《TGS足球友谊赛》，通过妙趣横生的画面解释了这一问题，不错！

北京·贺笑恒

曾获得过月度冠军的贺笑恒同学，由原来的写实画风改走抽象Flash路线。不过这一组八张作品通过右图的形式表现出来，倒也显得设计感十足。但它们分别描绘的是哪些游戏的场面，各位能全部猜出来吗？



投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn ；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！


钢铁战士勇战外星兽人
链锯剑配爆矢枪，雷神锤合帝王盾。
狂屠兽人数十万，怒斩恶魔三千三。
战斗爽快度十足，敌人种类丰富多样，屠杀异端，保护帝王！
战锤 40000 星际战士
Warhammer 40000 Space Marine
机种：PS3/X360 | 类型：动作射击
发行：THQ | 发售日：已发售

掌机王SP Vol.167

全彩32开288页+DVD光盘+PSV等比纸模

《掌机王SP》东京游戏展特刊！豪华152页报道！

– 掌机情报站之东京游戏展特别版 –

汇集东京游戏展期间的掌机大小新闻，PSV发售日期确定，《怪物猎人4》平台揭晓！3DS和PSV两大平台新作海量公开。

– 任天堂3DS发布会2011报道 –

3DS全面发力，一二三方优质大作浮出水面。

– SCEJ媒体发布会现场报道 –

索尼游戏部门的展前媒体发布会，揭晓PSV详细规格配置，网络服务方式解明，官方公布下一步发展战略。

– 东京游戏展现场展台秀 –

各大厂商云集日本海滨幕张，感受会场热烈气氛，Showgirl、Coser争奇斗艳。

– 前线狙击之东京游戏展特别版 –

次世代掌机战役打响，各大平台游戏详情大汇总。

– 游戏试玩报道 –

小编亲赴会场带来第一手的试玩感受。

– 日本游记 –

东京塔、热海、秋叶原、女仆咖啡店、新宿、涩谷、浅草~胧月、阿鲁、酷洛洛的三人日本之旅随笔。

除大篇幅的东京游戏展报道外，本辑还有《口袋妖怪》15周年纪念专题和PSP游戏《圣骑战史》的攻略奉上。

9月底 全国上市



模魂志 Vol.61

大16开160页+DVD



以S.I.C.为基础进行缩小制作的S.I.C.极魂系列是假面骑士迷的又一选择，其袖珍但不失细节丰富的外观拥有别样的看点和用途。本辑将以实物点评、模型范例以及视频等方式，为您展示S.I.C.极魂的方方面面。《高达UC》新MG模型在本月登场，本辑将为您展示它的制作攻略。《合金弹头》是游戏迷的必修课，而相关的坦克模型更成为模型高手的决斗素材，为您带来坦克模型PK大战。以圣衣神话EX为首的一众玩具以及美少女人形等也将在本辑继续呈献，更多的实物评测展示敬请关注本辑《模魂志》。

9月28日 全国上市

爱图e族 Vol.32

全彩64页+DVD-ROM数据光碟+《Fate/新章 CCC》超大海报



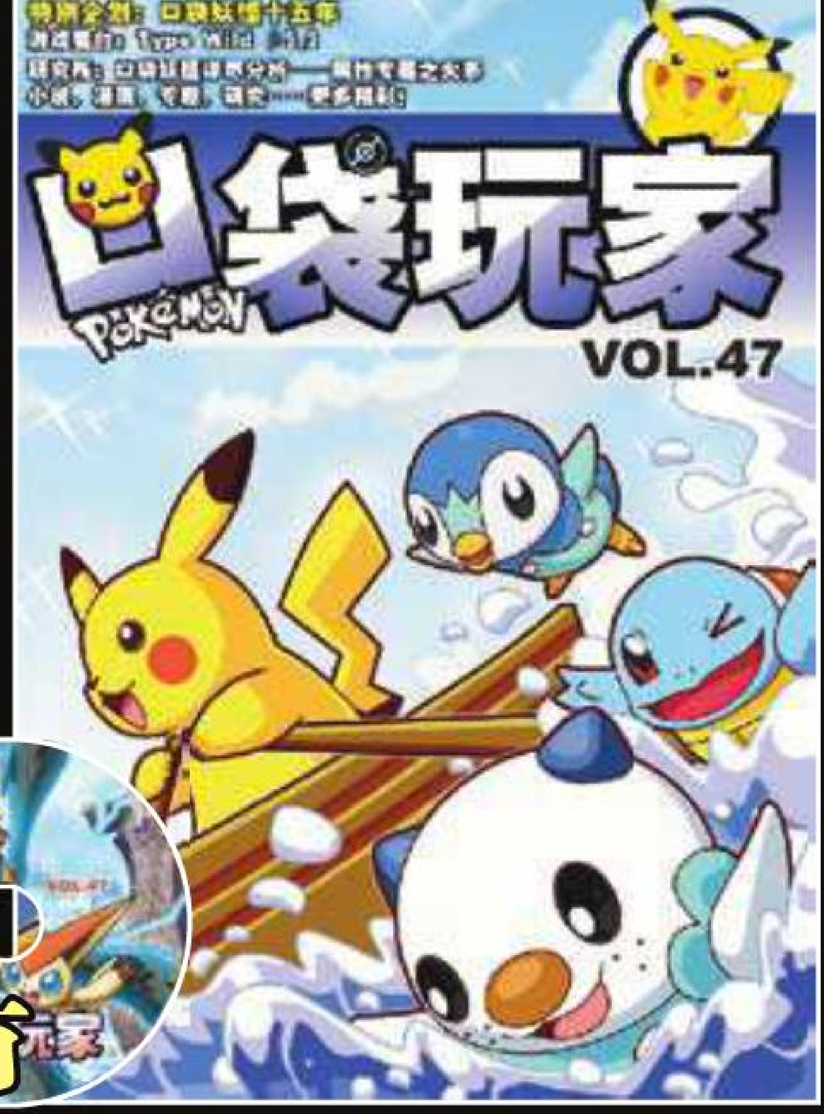
《狼与香辛料》的小说虽然已经完结，但萌狼留给我们的麦香依旧难以忘却，本期就将为大家带来一篇《狼与香辛料》的回顾特企，让我们共同来回忆赫萝与罗伦斯二人的爱情之旅吧。以香艳气息与硬派操作成为今年电玩界一大亮点的《凯瑟琳》日前发售了官方设定集，如果你还没有玩过本作也不要紧，“游人居”栏目将对《凯瑟琳》展开深入剖析，助你更快了解本作的独特魅力。另外喜欢Saber的同志们可要注意啦，本辑《I2》的赠品是刚刚公布的《Fate/新章 CCC》中“处女新娘”婚纱Saber的超大海报哦，性感与可爱兼备，快快买回家吧！

10月5日 全国上市

口袋玩家 Vol.47

全彩32开224页+DVD+马赛克风皮卡丘金属挂饰

《口袋妖怪》的专门志，收录游戏、动画、漫画、卡片、周边等各种内容，本辑带来特别企划《口袋妖怪十五年》，从1996年诞生至今，让我们一起回顾《口袋妖怪》走过的十五载。劲作攻略带来《Type Wild》β5.2版的全面讲解，以1对1的格斗游戏方式感受另一种口袋对战乐趣！研究所带来《超级口袋妖怪大乱斗》的后续研究，包括二周目要素详解、全技能研究等。此外还有《口袋妖怪详尽分析——属性专题之火系》，分析比克提尼、九尾、火烈猴、火犰狳、火鸡斗士和火炭龟6只火系口袋妖怪。光盘收录《宠物小精灵BW》最新中文动画并补完《DP》篇。



10月7日 全国上市

安卓专辑 Vol.1

全彩200页+精美视频DVD+平板大抽奖

为广大安卓用户量身制作的《安卓专辑》现已全面上市。作为市面上第一本也是惟一一本安卓专门志，整本书风格轻松搞笑，不仅从安卓用户最关心的手机、平板硬件方面入手，更是对软件进行深入分析。同时，对于安卓系统上的热门游戏也没有放过，多款热门大作的攻略助您在游戏中披荆斩棘，娱乐度满点。整本书中介绍到的软件和游戏，都可以通过手机拍摄二维码直接获取下载，所以又兼具了工具书的实用性。最后，还有重头的“安卓精选游戏年鉴”，让您轻轻松松掌握安卓系统上值得一玩的经典游戏。



10月7日 全国上市